
DVD 众多游戏新作影像
《怪物猎人P2G》G级金狮子速杀/勇者斗恶龙9/水晶编年史 时之回声
VOL.115
定价:9.8元
掌机迷
2009新春购机指南
我们的游戏人生
牧場物語
風のバザールへ
全角色详细资料/系统完全解明分析
心得与BUG收集/各种实用资料
GUNDAM VS. ガンダム
UC系全机体详细战术打法分析
幻想水浒传 黄道十二宫
——详细流程剧情/BOSS战要点/人物收集方法
TALES OF HEARTS
心之传说
通关后追加要素/成就一览/技能介绍/
全支援道具获得方法/合体技一览
PHANTASY STAR 0
ファンタシースターZERO
梦幻之星ZERO
系统研究/BOSS战心得/实用资料集


奋战在
人与恶魔的狭间！


DEVIL SURVIVOR
女神異聞録
デビルサバイバー



Contents [目录]

掌机迷
总115期



●封面 幻想水浒传

POCKET GAMER



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

这期怪物猎人剧场是由暴走团的草帽给大家表演G级金狮子速杀，喜欢的不要错过。《梦幻之星ZERO》是个好游戏，抽了时间把这个游戏研究了一下。另外《牧场物语 欢迎来到风之集市》的攻略也非常详尽。



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

本期游戏收录列表	
PSP	DJMAX 黑色广场
PSP	侍魂 六番胜负
NDS	桃太郎电铁20周年纪念
NDS	女神异闻录 恶魔幸存者
NDS	指环王 征服
NDS	梦幻之星ZERO 补丁修正版
NDS	导国头脑战 信长之野望汉化版
NDS	波斯王子 失落国王 汉化版
NDS	勇者斗恶龙4 完美汉化版
NDS	勇者斗恶龙5 汉化版
NDS	思乡之风 完美汉化版

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

一狼推荐给你看

本期一狼给大家奉上幻水的完全流程攻略，希望大家满意。此外，本期的特稿绝对令大家感到焕然一新，是以编辑对谈兼博客形式推出的，在这里强力推荐给大家。

菜团推荐给你看

春节期间是准备购机的无机一族行动的时候，大家可要小心别被JS骗了。由PG特约撰稿人严俊写的《2009年新春购机指南》能为各位提供购机方面的帮助。



猴子推荐给你看

翔武刊登了我减肥的事情后，就有热心读者为我出谋献策，在这里我感谢大家的关心。你们的意见我一定会听取的，另外也感谢翔武的好心，让大家帮我出谋。

八房推荐给你看

这期和一狼协力写的《我们的游戏人生》，内容是和我们自己有关的。出于对UC系高达的爱，为大家带来了《高达对高达》UC系使用心得，希望各位GVG玩家笑纳。





新闻报道中心

Provide latest news and a better life

关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持/翔武 □美编/伟哥

特报 SCOOP 小P！别以为换个颜色就不认识你了！PSP3000新颜色推出，购机再多选择

台湾索尼（SCET）于1月8日宣布，将于1月17日在台湾发售PSP-3007（台版）主机的两种新颜色，这次发售的两种颜色分别是闪亮红（Radiant Red）与鲜亮蓝（Vibrant Blue）。



官方表示：这两款新配色是“Carnival Color”系列首批推出的款式，以嘉年华狂欢会的“华丽”与“欢乐”概念来衬托PSP-3000系列所强调的高画质，并首度融合鲜艳色彩与光泽质感，让玩家配合个人的生活型态以及喜好，享受更具有个人风格的 PSP 随身互动式娱乐。

到目前为止，PSP-3000系列主机已经相继推出了5种颜色，这两个新颜色和之前推出的风格完全不相同，以鲜艳明亮为主打特点，具有先人夺目的效果，相信不少人看到后都会喜欢。另外，这次推出的时间正好赶在了春节之前，看来台湾索尼公司有在春节期间大赚一笔的意图。不过这两种新颜色还是为购买的玩家们增加了两种新选择。

这两款主机的售价为5980新台币，约为人民币1230元。

特报 SCOOP 任天堂DS系列主机销量突破2500万 超越GB时代创下的辉煌指日可待

根据日本京都新闻，任天堂宣布NintendoDS系列日本国内实际销售超过2500万台。

这个成绩在掌机历史上已经算非常高的了，想当年为任天堂创下不朽辉煌业绩的GAMEBOY全系列主机，在日本销量创下了3000万台的佳绩。时隔数年之后，这个重任落在了NDS系列上。而相比GB时代，GB系列到达这个数量用了10余年，而NDS系列从04年底发售后，在短短4年多的时间里就达到了近乎接近GB系列的销量。在这4年中也不是一帆风顺，特别是最初的时候，《任天狗》没有推出前，很难掀起大的购买波动，《任天狗》推出之后，更多的人们（非玩家）也开始接受NDS，随后各种各样的软件游戏层出不穷，使得NDS和任天堂在最近几年中蒸蒸日上。

凭着目前第三方厂商对DS的积极态度，以及任天堂自己的自强不息，想超过GB创下的辉煌数字可以说是指日可待，也许今年过完就已经超越了，那时候将会为掌机界创造一个新奇迹。



↑在日本，每到主机发售的时候就有大群人排队购买，NDS系列主机也不例外。



《FAMI通》社长预言DQ9销量500万 预言能否实现玩家和FANS们拭目以待

《FAMI通》的出版商Enterbrain公司社长浜村弘一很喜欢做各种预测，他预测过PS3降价，也预测过任天堂的新NDS。这一次他预测的是日本的国民级RPG游戏《勇者斗恶龙》系列的最新续作，《勇者斗恶龙IX》的销量，而且给出了一个相当大的数——500万。

浜村弘一日前在谈及对2009年日本游戏市场的展望时表示，Squre Enix的《DQ9》势必会热卖，而且可能是这个系列有史以来前所未有的热卖，他说："3月（《DQ9》首发月）将比年底商战时更加火爆。就连外传（指《怪兽》和《神剑》等作品）都能有100万套的业绩，而且前作（《DQ8》）也卖了300多万套。我相信《DQIX》很有希望能卖到400到500万套。"





除此之外，浜村弘一还解释了任天堂在经营方面的精明战略，他说："从统计数据来看，2008年上半段起NDSL的销量已经开始显现出下降势头，但NDSi适时上市稳定了销量，接着又有了《DQ9》，任天堂的经营头脑实在可怕。"

《DQ》系列毫无疑问是日本最受欢迎的RPG类游戏中的佼佼者，而NDS毫无疑问是现在日本普及率最高的掌上游戏机。同时拥有最广泛的核心和非核心用户群体的支持，浜村弘一的预测看起来不无道理，或者说，很有可能会变成现实。





《机战K》在DS上推出,系列又添新丁 是否还是"哑巴机战"?令人喜来令人忧

继去年在PSP上推出了《机战A》的复刻版《机战AP》后，机战就再没消息，而且从DS的《机战W》之后，原创的《机战》作品也没在掌机上推出。正当各位喜欢该系列的玩家猜测今年是否会有新作品的时候，系列的最新作《机战K》正式公布，并且预定在4月2日在DS上发售。

这次公布的消息十分突然，无论是平台还是发售日。作为"眼镜"来讲（虽然已经变为游戏事业部），在NDS和PSP两个掌机上推出机战的规律似乎是PSP－NDS－PSP……按这个规律来讲，这次确实是应该在NDS上推出了，不过作为喜欢这个系列的玩家，似乎并不希望在NDS上推出，最重要的一点就是语音。

虽然说机战经历过没有语音的时代，但是作为对现在机战已经习惯的玩家，没有战斗时的语音实在是缺少带入感。PSP上的机战虽说都属于是复刻冷饭作品，但语音和画面方面都有所保证。作为DS版，前作容量只有512Mb，内容上做得十分丰富，但就是缺少语音。如果按照目前NDS推出的游戏，动辄1Gb、2Gb的容量来做，语音方面应该是有希望的。

参战作品一览
マジンガーZ
破邪大星ダンガイオー
OVERMAN キングゲイナー
机动战士ガンダムSEED
机动战士ガンダムSEED DESTINY
神魂合体ゴーダンナー!!
神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON
电脑战机バーチャロンマーズ
钢铁神ジーグ（☆）
苍穹のファフナー（☆）
ガン×ソード（☆）
ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU（☆）
机动战士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER-(☆)
机兽创世记ゾイドジェネシス（☆）
☆为初参战作品



韩国人气网游在PSP上移植已成大趋势 高尔夫游戏《魔法飞球》即将发售日版

TAKARA TOMY 宣布，将于 4 月在日本代理推出改编自 PC 线上游戏的 PSP 高尔夫球游戏《魔法飞球 PangYa 携带版（ファンタジーゴルフ パンヤ PORTABLE）》。

《魔法飞球 PangYa 携带版》改编自全球 1500 万会员的 PC 线上高尔夫球游戏《魔法飞球 PangYa》，由韩国原厂 Ntreev Soft 开发，曾于去年 G★2008 展中提供试玩。



PSP版沿袭PC版的基本系统与世界观设定。登场角色以 PC 最新改版《Season 3》



为基础，并针对PSP重新制作。收录1300种服装道具，玩家可以使用服装道具来装扮自己的角色。高尔夫球赛部分收录有9个球场162洞、21种成套球杆、12种高尔夫球。

PSP版将收录以各角色官方设定故事来发展的原创“故事模式”，让玩家体验设定中没有记载的多样化故事。故事模式中同时也会收录原作所没有的PSP版原创登场角色。在多人游玩部分，可透过网络进行最多8名玩家参与的连线同乐，游戏将于4月19日发售。



官方称DS版GTA势必超越PSP版 DS卡带容量也可以做出丰富内容

Rockstar在PSP上推出过的《GTA》有着相当不错的游戏素质，充分利用了UMD的大存储容量，当年在美国也取得了不错的成绩。

不过，Rockstar相信他们还能把掌机版的《GTA》做得更大更好，而且是在NDS上。

目前在接受任天堂官方杂志Nintendo Power采访时，Rockstar英国利兹工作室负责人Gordon Hall说道：“我们对自己从前开发过的PSP游戏都感到很骄傲，特别是两款《GTA》作品，但相比之下，现在这款（NDS版）还要庞大得多。”

Hall继续解释道，由于引入了更丰富的职业，毒品交易系统和新的俯瞰视角，NDS版《侠盗飞车：唐人街战争》势必将超越PSP版前作《自由城故事》和《罪都故事》，尽管游戏的容量并不如前两作大。

这款作品快推出了，相信很多玩家也都在关注这次的作品。虽然制作人员说会超越PSP版，但是我个人看来这只是“老王卖瓜，自卖自夸”。PSP版的素质至少也是可以和原来的PC版接近，DS版俯视视角和PSP相比就少了很多东西，不过流程长度方面说不定确实能超过PSP版。



↑习惯PSP和家用机的GTA后，俯视角的感觉还是差点意思，希望能做出特色。



手机最终能否取代游戏设备？

在我头脑里一直有着这么一个观点，在最初的时候，掌机在游戏方面专长，但在通信上不行。手机是通信交流的设备，不过在游戏方面非常匮乏。

但是随着技术的不断进步，掌机目前已经可以通过无线网络进行通信游戏了，而手机上的游戏做得也越来越像样了，可以说两者在不同的起点上已经越走越近了，或者说以后势必会有撞在一起的趋势。我个人认为手机只是单纯的通信设备，虽然有游戏，但是在这个用户群中推广起来还是比较麻烦，再有一点就是从机能来看，手机如果要求游戏素质，首先机能要够，这样才有的拼，但是如果强调了游戏的机能，舍弃其他功能（比如播放器），就会丧失最初的出发点。所以我觉得手机是肯定取代不了游戏设备，当然反过来也一样。

手机游戏能否取代掌机游戏？现在的手机已经拥有接近PSP的硬件机能，除了屏幕没有PSP大之外，其他方面无论图像还是声音效果都已经能够达到吸引玩家的效果，方块“贪食蛇”的粗糙时代已经一去不复返了。现在闪存技术日新月异，手机的内置存储体和外接的存储卡的容量都很大，存放的游戏容量也随之增加，游戏的声光效果自然不能和过去同日而语。从手机游戏的操作方式看，触摸、体感的操作在iPhone的游戏上已经很好地体现出来，而使用传统操作的游戏，做到手机上则有操作不方便的麻烦。需要注意的是，手机用户虽然远远超过游戏机的用户，但是并非所有人都喜欢游戏，另外手机游戏的收费也是一个问题，太低则无法保证开发成本，太高则无人购买。日本手机游戏按月收费的方式，未必能在全世界普及。

手机代替掌上娱乐设备？从技术上来说，这个构想不成问题，但做硬件技术是一方面，更重要的是商业价值。现在的高端手机，事实上机能远远高于PSP，但机能更多体现在其他多媒体方面，对游戏只是兼顾。

正所谓术业有专攻，手机重交流，游戏机重娱乐，固然你可以做出又能打电话又能玩游戏的机器，但同样机能如果全部用在某方面的话就会强很多。当然，两方面的机能都是顶级也未尝不可，但首先有个问题就是不经济，其次，不是已经有了类似的产品——笔记本了吗？随着科技发展，掌上平台的功能越来越多，同质化程度也逐步提高，但经济考量将会始终限制其发展的方向，或许今后的某天一台万能终端终于成为最经济的选择，但那就不知是什么时候的事情了。

众所周知，手机游戏发展已经有很长一段时间了，但是凭借着其便携、以及多功能的优势，在家用机市场这一块姑且不说，对掌机市场还是稍微有些威胁性的。玩家花钱买上一款能玩游戏的手机，相比买上一款不能打电话的游戏机，多少还是有些不太现实。虽然PSP上推出了能够打电话的外设，不过还是仅限于日本国内，在中国而言还是不太实用。针对手机能够取代游戏机这个问题，一狼谈一下自己的看法吧。就目前科技蓬勃发展的形势而言，NDS的触摸功能以及PSP的高清技术未来被手机完全取代也并非不可能。需要的是有一个稳定的收益平台，才能让厂商有动力推出高质量的手机游戏。就国内的经济形势而言，下载一款游戏如果价格过于昂贵，想必玩家还是会选择可以使用免费软件的游戏机的。所以，短期内手机取代游戏机还是不大可能。

新闻中心



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第12回 这次的话题

祝福读者大人们在新的一年里，“掌”控快乐，“机”不可失、“迷”足珍贵，希望大家继续支持俊叔，支持《掌机迷》。希望各位无机读者在春节期间能买到称心主机。

南昌地区市场动态

全新2000主机几乎绝迹了，主要是因为时至年关行情上扬幅度太大，南昌市场消费水准相对较低，卖店都不敢贸然进货。如今市面上已经很难看到深蓝色橄榄球同捆版，翻新机也有分两种，换了组装外壳的机器要价相对低，大概1300元的样子，而原装外壳的货就要贵出200块了。坦白说2000翻新机没有性价比可言了，比全新的3000主机还高不少，无奈玩家并没有选择的余地。DSi虽然已经顺利破解，但真正在做的卖店并不多，而且整个市场就只看到了零散几张AK2i，TTi、EZ5i等品牌完全没有出现。还有十来天就要过年了，卖店丝毫没有备货的意思，这足以证明DSi在南昌市场并不受欢迎。

iDSL方面，卖店不但不低价清货，甚至还有新进的货，就按正常价格卖。另外，已经跌至谷底的TF卡行情日前有一次明显反弹，以需求量最大的金士顿2G卡为例，涨幅高达原批发价的30%。南昌市场以假卡居多，玩家在选购的时候除了要认准红色纸片包装，还要注意背面的镭射标志，假卡的标志是不会反光的。而且TF正面的字样也不同，假卡通常是横着Micro几个大字，真品则是竖着详细标明品牌、容量、产地等信息。其实假卡的进价最多比真卡便宜几块而已，或许是为了在报价的时候更有竞争力吧，导致卖店不得不展开恶性竞争。



广州地区市场动态

深广两地批发市场，无论是全新机还是翻新机，只要是2000型主机统统告急。而且严重缺货的现象已经持续了将近半个月，这是导致各地市场2000型主机涨价的最大因素。3000方面近来更是不太平，先是有消息说在“爆冲赛车”UMD盘里找到了漏洞。当日绝大多数批发商停止3000出货，就等着破解之后高价抛售，谁知道没过两天破解之神DA就发表声明指出该漏洞根本没有实际意义。之后又有消息爆料利用该盘成功运行ISO，惹的DA再次跳出来厉声指责。总之每一次好象狼真的来了，之后又澄清是假的，客观讲那些消息都只能说明破解工作正在进行中，和已经破解完全是俩回事。不过水货商并不这么想，借此契机“爆冲赛车”在广州市场已经涨到了400多，这冤大头我看不当也罢，建议3000机主们再耐心等一等。

虽然现阶段3000并没有真正的破解，不过受春节的影响行情还是有所上扬。其中黑色和银色比较前期变化不大，最多10–20块的差价，而白色却出人意料的大幅涨价，原本几乎同价的主机如今比黑银两色要贵出70元。我想有可能是白色缺货，如无特殊偏好大家春节购机还是尽量以黑、银色为主吧。另外，前段时间有消息指出，闪存卡芯片减产将导致成品行情上浮。截止到发稿日记忆棒比较上个星期确实有了5元的涨幅，不过总的来说16G棒比较上个月有了明显的降价。而TF卡由于原本就很便宜，所以即便涨价不到10元也算是很大幅度了。以上行情变化将直接影响到各地零售市场，越是接近春节行情上涨的可能性就越大。

问答 广东 祁雅清

犬夜叉–奈落的全套中的那只跳蚤叫什么名字？（某编：冥加）

女，13岁，广东省珠海市斗门镇新街41号，QQ1067038937

上海地区市场动态

上海市场陷入了2000型主机紧缺的窘境，一些注重形象的卖店已经明确告知无全新机出售，翻新机的价格同样不菲。3000单机报价是1350元，比较上期上涨了50元，如果是白色主机的话在此基础上还要再加多70元。随着春节的临近可能这个价位还会继续变动，而且之前两大关于破解的消息放出，也或多说少的刺激了3000行情。记忆棒原本是有降价的，但近日又有所上调，其中以极速红棒的销量最大，16G棒价格虽然比较上期明显下调，但性价比依然不高，购买时机依然不成熟。DSi方面，其实近期批发行情有小幅度下降，不过卖店报价不但没有降反而比上期还高出50元，坦白说这个利润有些不合理，大家在选购的时候可以酌情砍价。

iDSL虽然是淘汰机种，但市面上依然有售，价格不变。烧录卡方面，AK2i比较前期身价暴跌50元，如今只需要150元即可拿下。而且除此之外玩家还有其他的选择，诸如TT、EZ等厂商均推出了对应DSi的产品，其中EZ5i报价130元是几个品牌里最便宜的。老型号烧录卡的行情几乎没有变化，相信随着i系列卡价格一路走低及技术日益成熟，老卡将彻底失去市场。DSi发售已经有有一段时日了，市面上的专用配件逐渐丰富起来，除了组装货以外，HORI贴膜、KF收纳包等等原装配件颇为显眼，其中贴膜报价50元，收纳包是130元。另外，卡登士系列也是不错的选择，价格适中，各种收纳包的价位在80元左右，有需要的玩家不妨考虑一下。

北京地区市场动态

2000全新机在北京市场也同样难觅，即便有货的卖店要价也绝对在1700元以上，另外还有极少量的最终幻想–核心危机同捆版主机，其报价高达2700元。翻新机行情就更加混乱了，根据成色和外壳的不同报价在1300–1500元之间。3000比较上个月有小幅度的上涨，本期报价为1300元，鉴于白色主机的批发行情看涨，在市面上身价要更高一些。3000限定版方面，最终幻想–纷争是目前最热门的主机，京城市场报价2500元，而且还有一些玩家单独购买纷争UMD。高达限定版相对来说就要便宜的多，刚上市的时候只要2000元，之后涨了100元，受欢迎程度显然无法与纷争相提并论。

DS方面，i的单机报价与上海市场相同，黑白款均为1550元，如果是套装购买的话相对会便宜一些，这和中小城市卖店单机报价低套装购买贵的销售方式是相反的。iDSL报价1050元万年不变，不过也有个别卖店在降价清货，单机不到1000元即可拿下，有意购买的玩家不妨多跑几家看看。



各地市场参考价

[illegible]地区PSP相关	广州地区PSP相关	上海地区PSP相关	北京地区PSP相关
PSP3000：1250	PSP3000：1200	PSP3000：1350	PSP3000：1300
PSP2000：缺货	PSP2000：缺货	PSP2000：缺货	PSP2000：缺货
4G组棒：70	4G组棒：60	4G组棒：75	4G组棒：75
8G红棒：130	8G红棒：120	8G红棒：140	8G红棒：130
16G组棒：320	16G组棒：300	16G组棒：330	16G组棒：330

[illegible]地区NDS相关	广州地区NDS相关	上海地区NDS相关	北京地区NDS相关
DSi：1450	DSi：1400	DSi：1550	DSi：1550
AK2i：150	AK2i:140	AK2i:150	AK2i:160
AK2:90	TTi：140	TTi：150	TTi：150
DSTT:80	EZ5i：120	EZ5i：130	EZ5i：135
TF1G：30	AK2:85	AK2:95	AK2：90
TF2G：40	DSTT:70	DSTT:90	TT：80
	TF1G：25	TF1G：35	TF1G：35
	TF2G：35	TF2G：50	TF2G：60



在系列每部作品中都能体验到不同的牧场生活的《牧场物语》系列最新作终于决定登场于PSP。在本作中，将会经历一个怎样的牧场生活呢？

PSP
牧场物语 蜜糖村和大家的愿望
SLG ●MMV●2009年3月19日预定
●1人/5290日元●容量未定

亲手改变这个逐步迈向灭亡的村庄吧！

《牧场物语》系列是一款可以培育农作物、饲养动物、可以体验到悠闲的牧场生活的模拟类游戏。该系列的最新作历经两年之后终于决定要登陆PSP平台上。而游戏中的舞台，则是2年后即将建设娱乐设施的蜜糖村。玩家所扮演的角色是受到女神之托而前来拯救这个村庄的青年，一边和善良的村民们交流，一边努力改变着村庄的未来。



←栽培农作物，养殖动物，牧场的基本生活都是系列共通的。

STORY

游戏发生在2年后面临着改建的蜜糖村里。为了整理祖父的遗物，主人公来到这个村庄，于是遇见了普通人看不见的精灵和女神。女神把这个村子的未来托付给了主人公。主角决定一定要保护好这个村庄，不让美丽的大自然被破坏。就这样，主角在祖父留下的牧场里开始了新的生活。



女神

这就是拜托前往祖父的牧场的主人公拯救村子的女神。虽然普通人的肉眼看不见她的身姿，但是女神却在主人公面前展露了自己的身姿。她不会就是长久以来一直守护着这个村庄的神灵吧……



主人公

内心非常善良的少年，得知蜜糖村在2年之后的未来就会灭亡之后，决定为了整顿祖父常年生活的牧场而来到了这个村子里。受女神之托，决心拯救这个村子。



萨拉

外表上是一个很会照顾人的女孩，同时也是新娘候补成员之一。非常喜爱大自然和动物们，但是对外乡的人们却是非常反感的态度。



莱拉

永远都保持着笑容的花店老板，虽然平时举止比较文雅，性格比较稳重，但偶尔也会表现出非常积极的态度。也是主人公的新娘候补成员之一。



爱丽丝

准备在修加村内某处进行大规模改建的某公司董事长。偶尔会来到村庄里，却经常做出一些令人讨厌的事情。

村子的未来就靠你了！



CHECK! 自己加里的家具电器也能全面升级!

位于牧场内的主角的家是进行休息、制作料理等重要场所。在本作中，主角自家内的各种设施数量达到空前的完善!就连电视机里播放的节目种类也大幅增加，可以收集到更多有用的情报。



←除去天气预报和新闻，娱乐节目也会播映。电视节目的种类大幅增加了许多!

电视节目的种类也大幅提升!



↑结束一天的工作之后即可在床上就寝，可以回复体力，同时时间切换到次日。



→洗澡之后，主角的服装就会变化，或许在约会之前洗洗澡也不错吧。

连浴室也有!

体验更加丰富多彩的牧场生活!



虽然有着拯救蜜糖村这个重大的任务在身,不过能够体验悠闲的牧场生活这一点还是和系列以往作品相同的。在本作中,不但拥有栽培农作物、饲养动物等系列以往的要素,此外还增加了各种新的系统。自家的各种设备也种类繁多,玩家的游戏也变得更加轻松舒适。和村民之间的交流，也变得更加丰富多彩!



←根据季节不同，村民们的生活也会发生变化!此外，也有着某些固定季节才能触发的剧情哦。

各种要素全面升级!

CHECK! 种类繁多的各种小游戏要素满载!

挖掘矿石、赛马等牧场生活之外的娱乐要素在游戏中也是非常丰富的。这些娱乐要素以迷你小游戏的形式出现，和平时的牧场生活相比也有着另外一种风味。这里就给大家简单介绍一下吧!

采矿

→只要合理放置岩石的位置的话，挥动一次锤子即可破坏多个岩石。



←如果用石头敲击岩石的话，即可出现拥有破坏岩石力量的波文。利用这个波文可以破坏周围的其他岩石。

砍柴

→就是用斧子砍树这样简单的游戏。因为是非常消耗体力的行动，所以每天还是适量为好。



钓鱼



←钓鱼是系列中惯用的一种休闲娱乐小游戏。本作也与以往作品相同，包含了这个小游戏。



上下画面分开,两个冒险同时进行!

结合马里奥系列中的大量动作要素的RPG游戏《马里奥与路易RPG》系列的最新作中，除去马里奥和路易之外，库巴也会正式参战。整个游戏的故事，就是围绕这3名角色而展开的。虽说如此，马里奥和库巴却是对立的态度。所以并不是互相协力进行冒险，游戏中角色们各自有着不同的目的。马里奥等人在下画面库巴的体内，而库巴则在上画面中在蘑菇王国旅行。同时操作两个角色，一边相互影响着一边进行游戏吧。

马リオさ~ん
助けてください~

←↓让身体变膨胀的疾病正在流行！为了拯救大家，碧奇公主再次召集了马里奥等人。

蘑菇王国内神秘的疾病正在蔓延!

んがあああ~~~~~~!!

←会议中库巴也登场了！表情非常奇怪的它，一口气将马里奥等人吸入了体内！

碧奇公主正在召开紧急会议!但是库巴却突然出现……

库巴在野外冒险!

库巴在没有察觉到已经把马里奥和路易吸入体内的情况下，继续在蘑菇王国内冒险着。而库巴所使用的武器，就是他本身的力量以及口中喷出的火焰。而且，库巴还可以指挥自己的部下，消灭阻碍自己的人。库巴的行动，究竟能否拯救蘑菇王国呢?



←↑即使是坚硬的石头以及高大的树木，也无法阻挡库巴的前进！灵活使用各种强力动作，排除一切艰难险阻吧！

马里奥和路易在库巴的体内进行冒险！



变成了水中关卡！

↑当水积满体内的时候，就能进入新的场所了吗？

马里奥和路易的兄弟动作！



←↓在充满着各种神秘机关的房间内，需要兄弟两人联手才能继续前进！

被库巴吸入体内的马里奥和路易，为了离开这里而在库巴的体内进行着冒险。库巴的体内被分割成若干个房间，随着游戏的进行，房间也会逐渐的增加。偶尔从体内帮助库巴，为早日脱出而努力吧！

强力的右勾拳攻击！

↑在攻击的时候只要看准时机点下按键的话，即可提升攻击力。



在体内的行动也可以影响到库巴！

↑在体内只要刺激到库巴的神经，即可让库巴发出威力绝顶的力量！这样即可打开某些需要强力攻击才能解开的机关。

库巴的特殊攻击……蘑菇连打！



↑根据库巴的指示使出蘑菇突击！只要点击一下奔跑的蘑菇，即可飞到上空撞击敌人。反复点击的话即可造成连续攻击！

马里奥和路易的特殊攻击……火球



←↑两个人变身之后即可发出火球！连点按键的话，还可以发出更多的火球！

新作速报

7TH DRAGON

セブンスドラゴン

NDS **第七之龙**

RPG

第七之龙这款游戏是在一个被龙所统治的一个叫“伊甸”的世界上为舞台，描绘了一场人类和龙族的战争的RPG游戏。这一次，给大家介绍一下歌姬“公主”和她的故乡。以歌喉与鞭子作为武器而活跃于战场之上的她们，可以在战斗中帮助我方，给敌人带来各种负面影响。此外，根据各种职业搭配不同，本作中还可以使用各种“连携技”。让我们来一起关注一下这款游戏的独特魅力吧！



↑←在龙族已经占领了世界70%领土的伊甸大陆，到处都生长着毁灭之花。

战场上绽放的鲜花

公主的故乡 玛雷艾亚群岛

在伊甸大陆的最南端有一个名为玛雷艾亚的群岛。在古代的书籍上曾经记载着为玛雷艾亚群岛国的此地，长久以来一直不允许任何男人进入这里。似乎与世隔绝的这个岛屿里隐含着大量的秘密。这次给大家介绍的公主，就是岛屿上住民的后代。她们是如何保守着这个岛屿的秘密的呢？



↓存在于岛屿中的遗迹。但是，遗迹内部也已经被毁灭之花所覆盖。

↑和士兵的谈话中听见了“多雷德诺特”这个词，会不会是龙族队长第七之龙其中某一只的名字呢？

在玛雷亚雷神塔里沉睡着的「罗纳姆」究竟是？



↑被一股神秘的力量所守护者的玛雷艾亚群岛。面临着龙族的侵略，那种力量消退也只是时间的问题了。

飞舞的歌姬 公主

在南海里生长的歌姬的后代。虽然她手中拿着的是一根鞭子，但是她实际上所用的武器却是自己的歌喉。偶尔用来鼓舞我方同伴，或者让敌方弱化等，拥有非常实用的援护技能。会不会拥有夺取敌人的力量，暗中操控敌人的能力呢？

代表技能 风和木之诗

结合微风以及树荫等词汇构成的歌句，可以让队伍全员角色逐渐回复损伤的HP。



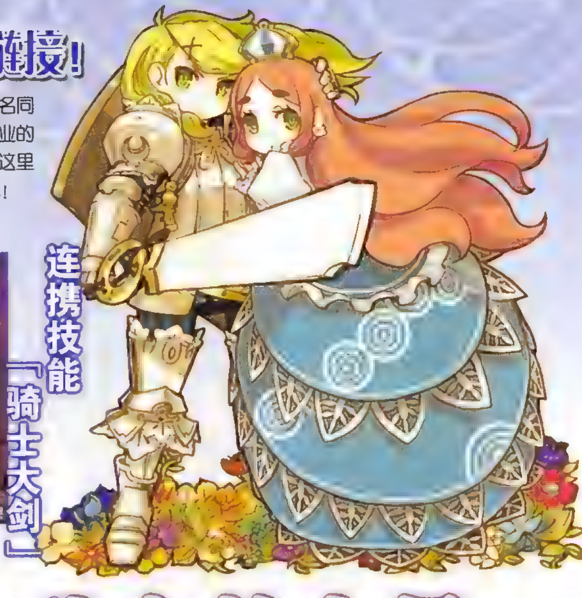
←在战斗画面中，根据玩家选择的指令和技能不同，迷你角色也会在画面上做出各种动作。手里拿着的鞭子很可爱吧？

广西 杨树佳 知识使人谦虚，无知使人骄傲，最好不要好为人师哦。（猴子泪奔）
男，18岁，贺州市高级中学，QQ：187018909

搭配各种职业发动链接！

在本作中，一共可以从7种职业里选择4名同伴组建成自己的队伍。其中如果组建特定职业的队伍的话，即可发动特殊技能——连携技。这里先给大家介绍一下公主和骑士的连携技能吧！

公主+骑士



↑用公主专用的技能"公主之光"锁定敌人之后，骑士的攻击即可构成大伤害。

将会化为我方的力量！

新作速报



用鞭子和歌喉声援同伴吧！

←公主的歌曲可以治疗我方所受到的伤害，或者让敌人陷入异常状态等。





代表技能 金属噪音

发出高分贝的金属互相摩擦的声音，让敌人一定时间内行动不能。趁着敌人无法行动的时候整顿一下队伍，扭转整个战局吧。

代表技能 九星鞭

公主的另外一件武器，鞭子系的技能。告诉挥舞出鞭子，一瞬间能够连续攻击敌人9次。被攻击的敌人也会由于惧怕而听从公主的一切命令。

机动战士高达 战场之绊

机种 PSP　类型 ACT

●BANDAINAMCO●1人用●5229日元●2009年3月26日●日版

继《GVG》和《高达战争》系列后，又一款知名高达游戏登陆PSP平台。作为一款主视角动作游戏，《战场之绊》最大的魅力和卖点就在于与队友们并肩战斗，生死与共的“协同”要素。



→战斗结束后还可以通过录像回放来检验我方战术的得失。和类似游戏一样，战术在战斗中有着举足轻重的地位。

機動戦士ガンダム 戦場の絆 ポータブル

本作中，玩家扮演的只是驾驶量产机的一般兵，来之不易的胜利要凭借队友间默契的配合来实现，能否扮演好自己在队伍中的角色是战斗成败的关键。



←原作中玩家使用球形驾驶仓里操纵，这次仍保持了主视点操作

←开始前可以用俯视角纵览地图，针对地形分配战力。

体验战场友情的温暖！

游戏可选机体分为格斗型、近距离、中距离和狙击型四种，每种机体还有若干种武器配置。和VS系列一样，越是强劲的机体其COST越高，但即使是最强的机体也不具有一夫当关的能力，玩家要依照战况选择对应的机体，与队友一起展开4vs4的战斗。任务有守卫据点、奇袭敌军等多种类型。





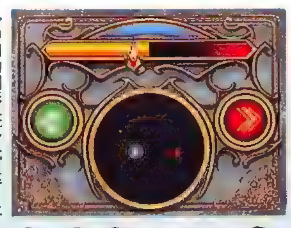
交友 内蒙古 王宏飞 所有喜欢PSP的朋友一起来交个朋友吧，掌机迷读者也可以找我哦。个人信息不公开，QQ：648750904

大剑 银眼的魔女

机种 NDS
类型 ACT

●Digital Works Ent●1人用●价格未定●2009年春●日版

CLAYMORE 銀眼の魔女


→中间的圆形是敌人雷达，上方则是重要的妖力槽。

日前，这款根据人气漫画《大剑》改编的NDS动作游戏已经进入了开发的最后阶段。和原作一样，玩家们要控制半人半妖的“CLAYMORE”女战士古妮雅踏上斩杀妖魔的旅途。游戏采取简洁明快的横版过关系统，注重动作性和连段，通过组合键可以使出丰富的攻击技。每关之间还有剧情对话和CG作为衔接发展剧情。

以毒攻毒,用手中大剑斩妖除魔!

和原作一样，主角要在战斗时限制妖气以免失控，这是通过下屏的“妖力计”实现的。通过红、绿两个按钮。控制妖力释放的力度，上方的妖力槽越满。能力就越强,可一旦超限,主角就会觉醒而立刻GAME OVER，妖力控制使游戏在动作之外还多了一分战略性。


↑游戏过程中穿插着大魄力的CG，一些著名场景都会在CG中再现。





蓝龙 异界的巨兽

机种 NDS
类型 RPG

●BANDAINAMCO●1人用●价格未定●2009年●日版

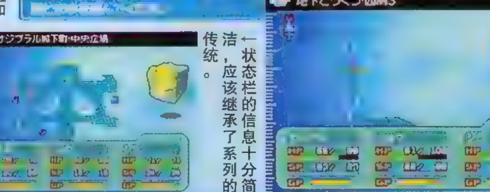


好吧，抛开DS前作的糟糕表现不谈，《蓝龙》系列还是有着独特的魅力的。不过，你有想过《传说》+《蓝龙》等于什么吗？这次的DS《蓝龙》新作就要秀给你看！本作依旧由坂口博信监督，《传说》系列的中坚马场英雄也参与了游戏的制作。游戏的类型回归了基本的RPG，剧情、战斗等都将以全3D的方式演绎，但具体的系统目前还没有消息。


→一开始要自己DIY主角的外型和声音等，让人不由得想起了DQ9。

带你体验全新的“蓝龙”！

本作主题是“搜寻自我之旅”，玩家可以自定义主角进行冒险，途中还会碰到系列各位角色（这点和传说很像），重要的蓝龙（影）并不是固定的，可以有条件地更改。究竟崭新的系统能够给我们带来什么样的游戏体验呢？



←状态栏的信息十分简洁，应该继承了系列的传统。


↑满足一定条件后依然可以呼出招牌的蓝龙进行攻击。不过,本作是原创主人公,他的影子究竟会是怎样的呢?

股票交易员FX

机种 NDS
类型 SLG

●KONAMI●1人用●4300日元●2009年3月26日●日版

株式売買トレーナー
カブトレ！NEXT

提起理财大家想起什么？枯燥的K线图，铺天盖地的数据？让KONAMI带你走进真实的经济生活吧。本作是继前作《股票交易员 瞬》之后的又一款创新战略游戏，玩家要扮演一个初出茅庐的青年在商海奋斗。吸取了前作的经验，本作的系统大幅度进化，即使以前从没相关知识也可以顺利开展游戏。

用它来考验自己理财知识吧！

→大家多少都有看过这种代表着股票走势的图表吧。通过游戏，我们就可以了解其中蕴含的信息和涵义。



→在故事模式中，玩家要扮演一位即将踏入社会的青年投身商海。除了他之外也有其他角色可选哦。



↑对于某些随机事件或其他因素的东西，游戏采取了大家喜闻乐见的“大富翁”形式来体现。

作为一大卖点，本作非常强调真实性，数据的展示方式、操作过程都与现实类似，甚至股票价格都是截取真实数据汇编而成。对初上手者，游戏提供故事模式和非常详尽的教学模式、名词解释，循循善诱，游戏中可以逐步了解投资理财的相关知识。

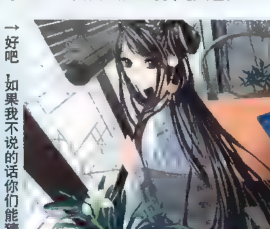
红楼梦

机种 PSP
类型 AVG

●娱乐通●1人用●价格未定●2009年●简体中文版



对于游戏类型和剧情介绍显然属于多余。总之一句话，根据官网上放出的消息，北京娱乐通公司将要成为国内首家通过认证，在PSP平台上发卖商业游戏的公司啦。虽然本作其实是一款PC移植作，但作为先驱，本作仍然值得我们关注。



→好吧，如果我不说的话你们能猜出来这是哪位吗？答案是，林黛玉妹妹（汗）。



→游戏系统与常见VG无异，不知道本次的声优表现如何？

“中国制造”正式登陆PSP平台！

展示图都是PC版的图片，目前官网上还没有公布PSP画面。其实，本作仍然没有逃出国产游戏“名著改编”的套路，人设和手法上也有着明显的仿日式痕迹。娱乐通一直以来代理《空轨》系列，想来应该吸取了不少经验，这次的动作算是一次尝试吧。希望今后PSP上能够出现更多国人自主研发的游戏。



←其实除去主线剧情，游戏的选择幅度还是挺广的，分支也不算少。

时之羁绊

机种 类型

●KID●1人用●4980日元●2009年3月26日●日版



2017年某日深夜12点，深海主题公园LeMU，七位男女由于事故的原因被困水底。食物、饮用水和氧气逐渐减少，除此之外还有着未知病毒的威胁——此外，主题公园的外壁也在水压下濒临崩坏……等待着主角一行的命运，究竟是怎样的呢？



↑即使身处绝境之中也不改开朗个性的女主角，正是仰赖于她，众人才不致太过消沉。

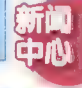
→CG的风格绝赞，唯美的风韵让人浮想联翩。

水面下的爱恨情仇

本作由KID公司开发。游戏伊始，一行人就处于绝境中，随着玩家的选择，7位角色间也演绎着爱恨情仇。苛烈的环境、悬疑+温情的主题让本作大受好评，不知复刻加入的新要素能否让人有新的游戏感受。







魔界战记2 PORTABLE

机种 PSP 类型 SLG

●日本一●1人用●5229日元●2009年3月26日●日版



继前作大受好评之后，《魔界战记》2也将要登陆PSP平台啦。本次的移植可以说是诚意十足，不但在细节上针对PSP的特点进行了种种改革，还加入了新人物、新剧本哦。根据目前公布的情报，首先加入的就是备受大家喜爱的アクターレ的剧本，喜欢这位黄头发老兄的人这次可以得偿所愿了。

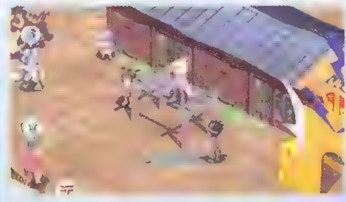


←战斗时可以转换视角也是这次的改进之一，很方便。

最凶恶RPG再度降临！







除了新剧本、新人物，本作还有许多微调，比如可以改变人物的移动速度、道具界操作可以选择仓库中道具、可以切换魔法特技的排列顺序等，基本都是针对PSP掌机特质进行的改善，让玩家可以更流畅地游戏。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

大家一起来体验联机的乐趣吧
梦幻之星ZERO



NDS/Sega
2007年12月25日/RPG/1-4人

久违的幻水系列正统续作
幻想水浒传 黄道十二宫

マリカ?
うわ,あたし?
なんで?

NDS/Konami
2008年12月18日/RPG/1人

本期新发现 最近游戏少，暂时进入一个淡季，可以好好玩完几个了。

翔武

梦幻之星ZERO： 这次的《梦幻之星ZERO》在系统方面回归了原点，变成按节奏按键攻击了。相比PSP版，本作最大的优点就是BOSS并不是一块肉了，随便让你抗血砍就可以，而是需要一些打法了，而且还加入了回避动作，有点类似怪物猎人。**最让人满意的就是本作支持WIFI联机游戏，而且还没有拖慢现象**

幻想水浒传 黄道十二宫： 《幻想水浒传》系列出了几作，一直也没玩过，可以说本人是从这一作首次接触这个系列了。这一作的画面跟人感觉还是比较不错的，不过大地图的画面确实有点马赛克现象。**不过对话系统让人觉得很体贴，不但语音比较多，而且可以跳过繁琐的对话，即便连打按键跳对话也不会错过选项**



本期新发现 为什么大家都不喜欢玩《绿野仙踪》呢，明明很好玩。

八房

梦幻之星ZERO： 本作的素质不错。无论是从手感上、敌人和地图设计上还是音乐都比PSP版好很多，尤为可贵的是联机不卡。角色动作流畅，敌人特色鲜明，打法和配点都值得研究。要说缺点就是判定做得有些粗糙，此外就是**下屏行动槽少了些，打起来有些手忙脚乱**。不过，话说那个BT的101层迷宫是谁设计的啊！

幻想水浒传 黄道十二宫： 非常中规中矩的RPG，剧情的长度和质量让人比较满意，节奏也不算太慢。能收到的角色不少，队伍构建和筹划颇有研究价值。游戏画面清新，音乐应景，**没有特别的亮点，属于那种朴实而优秀的作品，反之，缺点也就是太过平凡，**缺乏能长时间抓住人的卖点，是个适合每天玩一会的游戏。

本期新发现 幻想水浒传的人设还是有些别扭，走路的姿势也很奇怪。

一狼

梦幻之星ZERO： 之前看同事们联机玩PSP班的梦幻之星玩的不亦乐乎，没想到这么快DS版也有新作了。一狼虽说以前没有玩过这个系列，但是看着SEGA的招牌也要给8分的评价。本作的素质堪称优秀，合理利用通信对战功能，联机游戏乐趣倍增。**最主要的是能360度自由旋转视角，和DQMJ非常有一拼**

幻想水浒传 黄道十二宫： 本期重头推荐的游戏，虽然Konami不太擅长做RPG游戏，不过招牌级的幻水系列还是有着一定的Fans群的。**游戏最大的特色是剧情部分全程语音，108位角色个性鲜明**战斗的指令也非常的流畅，玩起来有着不亚于DQ的爽快感。唯一的缺点是隐藏要素方面欠佳，没有让人完成二周目的动力。

江苏 谢晓东 高三了，很多事想做也没时间做，但狩猎还是不能懈怠，PG还是要看滴
男，20岁，江苏省东市吕四中学，QQ448298316

轻松搞笑的休闲小游戏

桃太郎20周年纪念

NDS/Hudson
2008年12月18日/TAB/1-4人

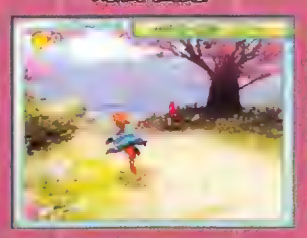
《桃太郎电铁》系列的量产速度也快赶上KONAMI的《实况棒球》系列了，到现在都没人想数出了多少作了。本作是20周年的纪念作品，游戏整体风格基本没变，画面上运用了2D和3D两种手法，**增加了一些新的事件内容，**以及包括等鄙马在内的多名日本历史人物与全新的穷神角色俄罗斯穷神。

Fans向作品，基本的系统保持不变，**首次追加了通信和WIFI对战功能，还加入了新线路、新人物和各种道具，**着实让FANS们满意——话是这样说，但其实由于游戏属于简单明了的桌面游戏（类似大富翁）类型，所以即使以前没玩过的玩家也可以随时拿出来战上几局，休闲类佳作。

早在PS时代就听说过大名鼎鼎的桃太郎系列，这次终于有机会体验到了一把。游戏类似于传统的大富翁游戏，不过每关都有独自的任务。最后完成任务之后谁剩余的资金最高谁就是获胜者。**不过这种游戏RP占很大的成分，走到陷阱内一下损失的几个亿几乎可以瞬间扭转胜局**，画风搞笑也是亮点之一。

儿时的童话故事终于再现

绿野仙踪



NDS/D3 Publisher
2008年12月25日/RPG/1人

自从看过上一个游戏实际影像之后，就对这个游戏的期待降低了不少。游戏画面没得说，绝对是NDS上RPG中很优秀的，也很流畅，没有丢帧现象。**不过，我觉得这个游戏中我最不能接受的就是下屏那个球来移动，**触笔控制移动就算了，还必须划动，类似竞速游戏那样，都毁在这系统上了。

气氛轻松可爱的RPG，和女神异闻录形成了鲜明的对比。游戏的音乐绝佳，**场景颜色活泼亮丽，系统简洁而不失深度，移动球的设定也很有趣。战斗系统虽然朴素，但难度并不低，**时刻需要认真游戏。要说缺点就是许多人不习惯移动球的行动方式，初玩时让人不由得心疼自己的屏幕。

果然现在业界原创的游戏是出一个死一个，之前一狼还考虑过做这个游戏的攻略，最后只能以两页热作打发了。原本非常优秀的剧情，游戏化之后感觉还是有些欠佳；**战斗系统虽然是DQ式的主观视角，但是行动力的这种设定不得不让人费解。**大地图操作需要触摸转动球，不过感觉非常别扭。

回归原点的牧场新作

牧场物语 风之集市



NDS/MMV
2008年12月18日/SLG/1-4人

我本人由于性格问题，玩不了牧场这么悠闲的游戏，不过以前还是玩过一些。看到这次游戏，我首先想问的是，**作为一个平民主角，他为什么会两段跳？作为《牧场物语》，为什么要有两段跳？**实在是不解。不过看别人玩觉得这一作的要素很丰富，而且支持多人联机一起游戏，可以算是一个亮点。

系列的最新也是回归作。本作创新地启用了自由市场系统，让游戏更加贴近田园生活，风车系统也很好地利用了DS的硬件，可谓精巧。针对前作要么过于严苛，要么变成矿场物语的问题，**本作大幅度改进了种植、畜牧系统，使得游戏重新回归了轻松写意的风格，玩起来清爽怡人。**

牧场系列早年也是一狼的大爱，不过自从GBA时代以后牧场似乎就走了许多下坡路。**这次的风之集市虽然回归了原点，但是系统方面似乎没有多大创新成分，和《矿石镇的伙伴们》相比还是略嫌逊色。**顺便，不知道从哪作开始种子一次只能撒一格？而且还有连跳的设定？这又不是动作游戏……



全程触摸是最大的特色

仙境传说



NDS/GungHo
2008年12月18日/ARPG/1-3人

RO在PC上捞够钱没热度之后，又放到DS上来捞钱，而且从游戏的素质上也感觉诚意欠佳。虽然是从PC上移植的，游戏用鼠标控制，但也不用这么依赖触摸屏啊。都设计了用十字键控制角色行走，为什么就不能设计用十字键移动光标，还有，**本来就很长的剧情，真的有必要必须用触笔来点对话吗？**

备受瞩目的作品，质量却差强人意。厂商一味地想要模仿PC版，但NDS的机能有限，游戏画面简陋，手感也比较一般。虽然系统仍旧保持了原作的特色，但同屏人数少、多人时掉帧的缺点让人无法忍受。还有一个缺点是**剧情对话多而冗长，而且不能跳过，有些不人性化。Fans向。**

本以为又是一款不错的RPG游戏，玩过之后感觉非常的失望。**老套的跌下悬崖的失忆少女，失去双亲的孤独勇者**……难道除了SE的RPG剧情只能做到这个份上吗？更主要的，游戏居然全程触摸操作，战斗也要通过触摸笔直接点击敌人……画面方面，人物比例稍大，场景略小，总之这款作品实在是一般。

经典冷饭侍魂合集终于登场

侍魂 六番胜负



PSP/SNK Playmore
2008年7月24日/ACT/1-2人

本人是老SNK饭，自从SNK变成PLAYMORE之后，对他出的东西就一直不看好。特别是各种各样的合集弄了不知多少，这次的侍魂也不例外。合集中带《天下第一剑客传》其实是好事，我也喜欢这部，**但是为什么画面只是单纯弄成模拟形式，而不是进行改进的。**现在我只能说这又是一个官方模拟器了。

既然是SNK官方模拟器合集，好像也没什么好说的了。和以前的ARC合集以及《拳皇大蛇篇》一样，本作也是完全照搬了街机作品，没有做任何优化和改进，频繁读盘和对战时掉帧的毛病依旧，**唯一的亮点是收入了《侍魂零》和《天下第一剑客传》**，没玩过的玩家可以尝试一下。

侍魂系列原本也是SNK旗下的大作，最近又推出了合集形式的作品。由标题就能看出一共收录了侍魂系列的6部作品，以PSP的机能基本上达到了完美模拟。不过**在创新方面却没有加入什么新人物和新系统，只能说是冷饭移植。**如果能收录《月华剑士》的话或许一狼会和翔武切磋两局。

韩国风格的音乐游戏

DJMAX 黑色广场



PSP/NEOWIZ GAMES
2008年12月24日/ETC/1-2人

虽然喜欢音乐游戏，但是出于视力保护，实在是玩不来DJMAX这种类型（就连我自己也不知道为什么玩了好多狂热节拍作品）。不过就算是玩不来，每次推出的时候还是会看一看，玩一玩4键模式，从收录的歌曲来看，**这次的歌曲感觉比上次好一些，**可能跟自己对韩系歌曲了解程度比较低有关。

比起不久前的酷懒之味，本次的黑方版（昵称）是更加fans向的作品。**游戏的曲目比酷懒改变了许多，加入了一些街机版和原创的歌曲。**最大的不同是难度，本作的难度比酷懒高出一大截，难度级别体现比较明显，6键5级难度就已经让人有点吃不消了，有乐魂的朋友们，燃烧吧！

又是一款韩国的音乐游戏，虽然一狼在众编辑的同化下开始接触了音乐游戏系列，不过**感觉DJ还是没有任天堂的大合奏以及节拍天国等游戏耐玩。**再加上一狼本身常年受DQ系列交响音乐的熏陶，对这种DJ类型实在是无爱。所以只能给出7分的稍带个人偏见的评分了。Fans们千万别喷我……

山东 张玉硕
最近考试没考好，才考了个第5名，失望中……什么时候能东山再起？
男，15岁，山东临沂兰山区西苑小区东北组团9号楼，QQ847512622

经典栏目《游戏品味》再度开张！每期深度评析一款当期重头游戏的优劣！本期为大家详细点评DS版幻想水浒传-黄道十二宫这款素质优秀的RPG作品！本次的幻水可谓是厚道十足，游戏全程所有剧情全部加入真人语音！系统和画面等方面也是一如既往的保留了系列以往的风格，Fans们千万不能错过！



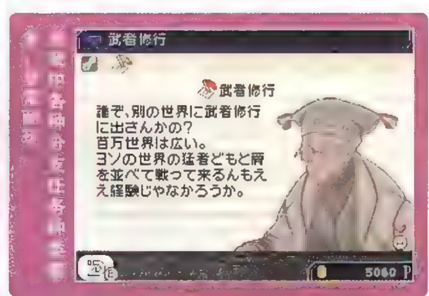
幻想水浒传 黄道十二宫
NDS Konam
2008年12月18日 RPG 1人



幻水系列登场DS平台的全新作品！

全程语音豪华声优阵容！

这次登场的幻水系列DS新作，采用了前所未有的豪华声优阵容，坂本真绫、能登麻美子等著名声优纷纷“献声”，更主要的，整个游戏中所有的剧情对话部分（不包括支线NPC对话）真正达到了100%全程语音，实在是体现了厂商的诚意十足。此外，考虑到为了能让玩家更加方便的进行游戏，游戏中专门设定了剧情快速跳过的功能。只要按住特定的按键，或者点击触摸屏上右下角的图标，游戏中所有的剧情便可以随时跳过。这一点大大方便了玩家，喜欢体会剧情的玩家可以体验到豪华声优的专业配音，108位角色个性鲜明活灵活现。只是单纯为了通关的玩家又能极大程度上缩短不必要的时间，对于不会日语的玩家也是一个非常体贴的设定。



爽快的战斗流畅度！

本次的幻水作品中最大一个特色，就是战斗中选择指令的反应时间非常简短。众所周知幻水系列是一款回合制战斗的正统RPG游戏，玩家只要把阵型安排得当，只要在战斗开始连续点击确认键给各名队员下达战斗指令即可。而在下达指令的过程中非常流畅，几乎感觉不到指令确认后的反响时间，真正达到了类似于DQ的战斗爽快度。另一方面，不仅仅是在选择指令的时候非常流畅，下达完战斗指示之后，各名角色的出招攻击也是非常爽快，几乎是所有角色同时上阵群殴敌人，不像《海格力斯》这样的游戏必须要强制等待每名角色的攻击招式演示完毕之后才能进入下一个角色的出招环节。这样一来，流畅的战斗令玩家感觉不到任何腻烦，杂兵战练级也不会感觉到枯燥乏味。

厚道的游戏场景！

说完了音效和系统方面，本作的画面也是异常的优秀。2头身Q版的人物建模，配上写实风格的场景描绘，让玩家确实感觉到身在幻水的世界中，将整个游戏的世界观也衬托的活灵活现。此外，每个村庄中都是分割成若干个场景，切换场景的时候通过指令来选择将要移动到的场所，这一点对于路痴来说可谓是非常体贴的设定，而在迷宫内则是传统的场景邻接切换，这一点细节可谓是一举两得。既省去了玩家在村庄内触发剧情将要走的远路，又保留了探索迷宫时紧张的气氛。唯一的缺点是迷宫内没有达到360度自由旋转视角，大地图画面也完全可以进一步加强。总之，本次的幻水新作素质还算是非常优秀的，推荐感兴趣的玩家一定不能错过！

综合点评

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]分（满分40分）	



剧情简介

很久很久以前，有一个独自生活在某个乡村里的小女孩，她的名字叫特罗西。只有他的宠物小狗托托是她唯一的伙伴。自从双亲去逝以后，一直舍不得离开充满着自己儿时回忆的家乡，于是继续在那里独自居住着。突然有一天，猛烈的龙卷风来袭，自己家的房子也被龙卷风摧毁，而特罗西和托托也被吹到了高空中，不知道来到了什么地方。正当特罗西不知所措之时，突然一个巨大的身影从天而降，自称是魔法之国的国王，名为奥兹。“不管遇到什么困难，来到我的城里一定会帮你解决的。”奥兹留下了这句话之后，并把能够在魔法世界里自由告诉飞奔的魔法之靴送给了特罗西。于是，特罗西的冒险正式开始了。




人物简介



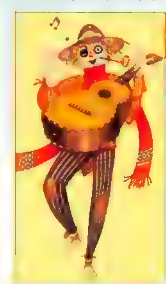
特罗西

17岁的女孩子。从大城市里一个人搬到乡下居住不久，突然间被龙卷风吹到了魔法之国中。为了回到自己原本的世界而决定和魔女决战来让奥兹实现自己愿望。是个意志非常坚强，遇到艰难险阻也不会畏惧的勇敢的小姑娘。



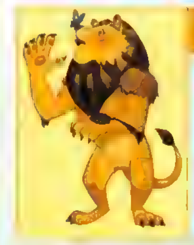
托托

永远伴随特罗西左右的爱犬托托。和特罗西感情非常好，并一起被龙卷风吹到了神秘的国度里。经常精神的在特罗西周围来回奔跑。



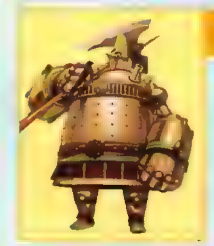
稻草人

善于弹奏吉他的稻草人。生活非常乐观，也无忧无虑，但是另一方面，不善于深刻考虑问题，只会从直觉和本能反应上去判断事物。为了寻找人类独有的“大脑”而决定和特罗西一起旅行。



狮子

担心自己会对旅行者和动物们构成威胁，一直不敢在人类面前显露自己身姿的一个心灵温柔的狮子。或许是长久以来一直过着偷偷摸摸的生活的缘故，自己的性格也变得非常胆小怕事。为了寻找“勇气”而加入了消灭魔女的旅行。



樵夫

非常善于砍柴等力气活，手持巨斧的樵夫。全身是由钢铁构成，所以不善于做细致的动作。虽然外表上看起来是个非常粗暴的人，但是实际上内心却对别人非常温柔体贴。为了寻找自己失去的“心灵”而和同伴们一起去旅行。




操作系统详解

本作的移动方式比较独特，玩家需要使用触摸笔滑动下屏幕上的旋转球才能让角色在地图

上移动。当然，旋转的越快，角色行动的速度也就越快。不过，如果走的太急的话，很可能会忽视地图上某些宝箱，所以还是在每个场所都仔细观察完毕以后再让角色高速移动吧。此外，由于本作是遭遇式遇敌战，所以想避免无谓的杂兵战时，也可以利用高速移动这一点来全力前进。

战斗系统详解

游戏刚开始虽然只有特罗西一名角色，但是3名同伴很快就会相继加入队伍中。战斗系统则是一个回合设置4次行动指示，每次只能派一名角色行动。战斗则是完全自动化，当我方限于不利时，AI也会优先给角色回复HP，所以只要直接点击决定确认即可。当然，如果我方中了异常状态的话，AI会立即使用道具解除，如果想节省道具数量的话请提前留意。当我方有两名同伴以上时，战斗中需要选择具体指派哪名角色行动。当然，待机的角色也不会受到敌人的攻击。



在行动角色方面，特罗西和稻草人可以在每回合行动四次，狮子由于比较强，每回合只能行动2次，也就是每次行动需要消耗1/2的行动值。樵夫比狮子更强，所以每次攻击需要耗费3/4的行动值，一回合只能攻击一次。基本上还是用特罗西和稻草人攻击敌人的效率更高，因为不管角色参加战斗与否都会平分战斗经验，所以还是着重攻击效率为上吧。

各名同伴都有各自的属性，使用相克属性的角色可以给敌人构成更大的伤害。比如特罗西克怪物系、稻草人克水系、狮子克甲壳系、樵夫克植物系等。当遇到稍强力的敌人时，还是事先决定一下出战的角色为上。



菜单详解



使用触摸笔点击屏幕左下方的图标之后就会进入菜单画面，在这里可以进行装备的更换以



及使用各种道具等等。虽然可以事先在菜单里提前设置战斗的行动顺序，不过在战斗时也可以随时更改，所以临战再更改也为时不晚。在菜单画面时游戏的时间是静止的，因为敌人在打倒之后一段时间内仍会复活，所以如果要临时休息的话最好先切换到菜单画面。



保存进度



前往奥兹之城之后可以保存游戏的进度。保存游戏进度之后，即使中途Game over也会被传送会城内，所以这方面不必担心，只要在奥兹之城保存过进度即可。不过，在游戏刚开始直至到达奥兹之城之前的这一段时间内是无法保存游戏进度的，如果此时Game over的话必须从开始画面重新游戏，这一点务必留意。不过可以利用菜单内的中断存档功能来临时保存一次游戏进度。



级别



打倒敌人之后可以获得经验值，当经验值积攒到一定程度之后角色的级别就会提升。等级提升之后角色的能力会大幅提升，这一点和传统的RPG游戏完全相同。虽然越强的敌人打倒之后所获得的经验值就越多，不过战斗也是异常的坚辛。

玩后感

之前一狼就非常期待这款游戏，感觉游戏的风格非常类似于DQ这样的正统RPG游戏。而实际玩了游戏之后却感觉诸多细节设定的不够体贴。比如角色的移动必须要滑动触摸屏上的旋转球、游戏实际场景建模大量重复，玩起来略有单调，战斗系统感觉也非常的别扭，完全没有任何战术方面可言。总而言之，严格作为一款RPG游戏来看的话，本作的素质只能算是小众化级别的游戏。

文责/一狼 美编/伟哥

ももたろうでんてつ 20しゅうねん

桃太郎電鉄 20周年

桃太郎20周年

SLG

TAB

剧情简介



在日本大名鼎鼎的《桃太郎电铁》系列终于推出了20周年的纪念作品。本作集合了系列以往作品的各种特色，并且让新手也能很快的熟悉游戏的规则，加入了历史角色、新事件、新卡片等新要素，不论是新玩家还是老fans都会对本作非常满意。

标题菜单详解



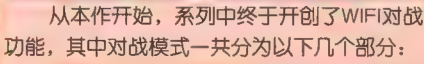


つづきから	读取游戏存档
ひとりで桃鉄	单人进行游戏
みんなで桃鉄	多人联机游戏
桃太郎ランド	迷你小游戏

Wifi对战功能

从本作开始，系列中终于开创了WIFI对战功能，其中对战模式一共分为以下几个部分：

桃铁フレンドと对战： 玩家可以使用任意ID进行WIFI联网对战。由于游戏年数最大可以达到50年，并且可以自动保存进度，随时都可以继续游戏，所以无论相隔多远的朋友，都可以进行长时间的联网作战，因此对战模式中这个模式最为实用。



合言叶で对战： 这个是本做起新开创的对战模式。玩家可以事先通过电话、EMAIL或留言板等方法互相决定6个文字以内的密码，在对战的时候只要正确输入密码的话，即使不知道



对手的ID也可以简单进行联网对战。

全国の谁かと对战： 想随时随地进行联机对战的时候就选择这个模式吧。这个模式中可以和全世界各地素不相识的玩家们一起联机对战，挑战世界上的各个强者吧。

在以上的3种对战方法中，每个模式最大可以支持4名玩家同时对战。当然，利用通讯对战或者用同一台DS轮流游戏扮演多个角色的方法进行对战也是可以的。总之游戏的玩法多种多样，喜爱这个系列的玩家赶快来尝试一下吧！

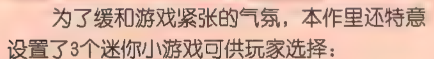
历史角色系统



这次的桃太郎电铁中，不仅可以提升对日本地理的了解，还可以加深对日本历史方面的知识。只要玩家能够在游戏中独占特定地点的车站或场景之后，该地带历史上的伟人——历史角色就会登场给予玩家们莫大的帮助！比如织田信长、西乡隆盛、伊达政宗和坂本龙马等

编号	姓名	所在都市	效果说明
1	织田信长	岐阜	可以粉碎对手的数枚卡片,并且会回避定时炸弹、让贫乏神变身等等
2	丰臣秀吉	名古屋	随机获得收益，入手刀狩卡片等等
3	德川家康	冈崎	几个月之后所买断的都市收益加倍
4	明智光秀	土岐	随机让选择的物件廉价购入，有时候会发生谋反事件
5	上杉谦信	上越	强行夺取对手的物品
6	武田信玄	甲府	风(传送)林(封印)火(让一名对手资金减少)山(自己休息一个回合)
7	平贺源内	さぬき	让指定对手休息3个回合，随机半价购入车站
8	那须与一	那须	投掷骰子活的物品（有时候会失败）
9	伊达政宗	仙台	移动系的卡片级别提升
10	西乡隆盛	鹿儿岛	全员资金增加
11	クラーク博士	札幌	只要资金允许的话可以反复购买物品
12	黑田官兵卫	博多	可以免费获得别人没有购买的物品
13	水户黄门	水户	获得移动卡片，夺取对手的物品
14	山中鹿之助	安来	强行夺走一枚卡片
15	源义经	平泉	随机选择传送到指定几个地址之间
16	毛利元就	广岛	得到3种卡片，有时是3枚坏卡片
17	坂本龙马	高知	吸取对手的物品
18	纪伊国屋文左卫门	和歌山	扔出去的卡片转换为金钱
19	武藏坊弁庆	御坊	从对手手中抢走一枚卡片
20	水户黄门	水户	没有购占水户的情况下出现，到达目的地之前资金不断减少

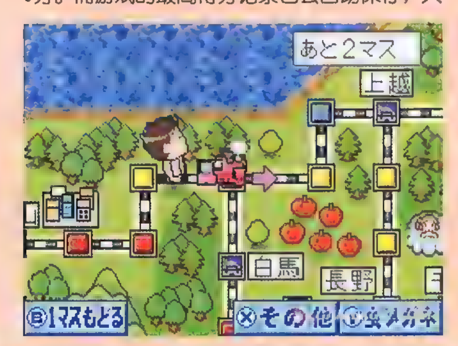
等，大量的历史角色能否加入我方队伍就是把握整个占据胜败与否的关键所在。



迷你游戏

为了缓和游戏紧张的气氛，本作里还特意设置了3个迷你小游戏可供玩家选择：

プープーオナラマン：这个迷你游戏就是要玩家使用触摸笔让上屏画面中的角色吃红薯，只要点击一下下屏触摸屏上的红薯并滑动一下屏幕即可扔出红薯，击中上屏中的角色的话即可让他吃掉红薯，而游戏的时间限制则为30秒。吃下一个红薯可以得到2分，吃下黄金红薯可以得到5分，不过，吃到大便的话将会扣去5分。而游戏的最高得分记录也会自动保存，大家努力打出高分吧！



贫乏神の超瓦割り：这个游戏就是让贫乏神用力砸下瓦片，第一次根据屏幕上的蓄力槽决定力量，把握好时机点一下触摸屏即可。之后再根据瓦片晃动的实机，等待排列成一排的时候再点击一下屏幕即可。瓦片一共有200枚，时机把握的越准确，打碎的瓦片就越多。

ぐるぐるJAPAN：这个游戏对我国不会日语且不熟悉日本地理的玩家来说可能是最麻烦的。玩家要根据屏幕上提示的地名迅速在地图上找到指定的位置，并用触摸笔点击一次，找到全部的地名所在位置就算过关。推荐对日本地理不太熟悉的玩家还是不要勉强自己了吧。

玩后感

一狼也是第一次尝试桃太郎这个系列，感觉非常不错，找到了儿时玩强手棋的感觉……游戏的画风颇为搞笑，音乐也非常轻松，玩起来丝毫不会感觉到厌烦。而且这种桌棋类游戏对日文水平也没有严格的要求，任何玩家都可以轻松上手。此外，通过这款游戏还可以加深玩家对日本地理方面的了解，可谓是一举两得。推荐对桌棋类游戏有爱的玩家不妨一试，你会很快迷上本作的。



去年，《病房》以出色的3D效果、扣人心弦的剧情和独到的气氛塑造赢得了玩家的好评，一跃成为08年最大的黑马之一，而制作游戏的Mastiff工作室也趁热打铁，公布了一款主题为月面冒险的游戏——但随后便杳无音讯了……正当人们将要忘记这款游戏的时候，它却在年末悄悄地来到了我们身边。事不宜迟，赶紧玩来看看吧。

文责/八房　美编/伟哥

月面惊魂

FPS

开篇剧情

月球，人们在这里建设了观测和研究基地。某天地面上的人们忽然与基地方面失去了联络，所以一只小分队便受命降落到了月球上……经过搜索，众人在基地中发现了一些疑点，可正在众人向基地汇报时，通信忽然受到了干扰，基地中的警备机器人也纷纷倒戈向人类袭来。主角在探索基地内生还者的途中捡到了一个奇怪的容器，不料容器中的液体神秘地散逸出来，透过宇航服融合进了身体……主角当即失去了知觉。



从昏迷中醒来，主角发现自己面对的是队友全灭的事实和未知的威胁。还好作为队长，主角依然与上级保持着联络，手中的机枪和自己的身体也没什么异状，于是他整理行装，踏上了追求真相的求生之旅。

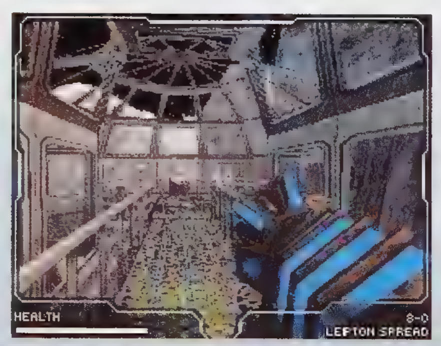
游戏基本操作流程

一段剧情之后我们就可以自由行动了，游戏的画面如图所示。和所有FPAS一样，上屏显示着游戏画面，上屏左下角的白色指示条是HP，右下角则是现有武器和残弹。屏幕中间的白色准星则会在瞄准敌人的时候变红。由于战斗中一般都在打运动战，而运动中的准星是会飘移的，所以通过准星的颜色判断是否瞄准敌人是重要的游戏技巧之一。

游戏的下屏中央显示着地图，地图上方有三个功能键，左上角的是系统选项，右上角的是区域地图，触笔点击即可打开。中间的功能键平时是不能点选的，靠近可调查的物体后会出现各种选项（靠近道具可以“获取”，靠近门可以“开门”，靠近电脑可以“调查”）。下屏的正下方是主角的武器状态表示，点击它就可以切换各类武器。当然，一开始只有一把弹数无限的冲锋枪，虽然连射性能优异，但开枪时枪口很飘，威力也不尽如人意。好在游戏初期的敌人全是一些守卫机器人，几枪就可以了结，就算不慎被打中也不至于受重伤。

操作方面，十字键用来控制主角的移动，L键则是开枪。至于视角？除了上面说的4个功能按钮，玩家可以随意用触笔在下屏划动，瞄准或者转向都非常自由。

得到地图后，我们可以打开区域地图，蓝色区域表示没有踏破的区域，红色则表示已经经过。目前阶段的目的地会在地图上以闪烁的标志表示，和《银河战士》（或《恶魔城》）



云南 马悦晨

为什么不多在掌机上出一些火影的游戏。（出了，质量不好，所以不出了）

个人资料保密，QQ：9395826

一样，通过一部分剧情后会得到新的武器和能力，便可以前往新的地区。路上的敌人被打爆后可以掉下各类武器、恢复用品，一路小心前进吧。需要注意的是地图上的绿色方块标志，这里一般都存放着一些强化道具(如弹夹装填量上升、HP上限提升等），在某些隐秘的地方还可以找到谜之石板的碎片，收集足够的最片就可以开启隐藏关卡。地图上的圆点是存档点，同时还兼具回复HP的用途。除了地图上的存档点之外，剧情完成到某个阶段时也会自动存档。



每打过一章，就可以在标题处选择该章节直接开始游戏。满足了特定条件的话，还可以开启EX关哦。

丰富的载具、武器

游戏开始后不久，就可以得到遥控机器人。这个武器比较特殊，选择它的话，主角会顶住不动，玩家转而控制机器人。想要再切换回来的话，只要选择其他武器即可。机器人的身躯很小，可以钻进人无法进入的区域，负责开门、捡道具等工作。作为必要的保障，它装备了8发子弹的电击枪。用电击枪射击通风口的开关和空中的控制晶体等物就可以解除阻路的红色障壁（不过大多数障壁会在几秒后恢复），以之射击敌人则可以使敌人麻痹。不过，电击枪是不能杀敌的，被麻痹的敌人会在数秒后恢复原状。电击枪的子弹用尽后会在数秒内自动恢复。

使用机器人尤其要注意的是，操纵机器人时主角并不是无敌的，反之亦然。如果没有及时切换起来的话，操作机器人时主角就会无防备地挨打。有时解除机关后机器人也会被丢在有敌人的地方，主角就要赶紧趁它没被打坏之前捡起来。捡起机器人后其HP就会复原。



第一章结束后，主角终于来到了久违的月面，不过这么宽敞的地方要跑路可太累了，所以如图，我们得到了第一个载具——月面车。月面车的操作方法是：方向键上和下分别是前进、后退，左和右分别是向两边转弯，L依旧是开枪，笔则变成了单纯的移动视角。这辆车速度快，惯性大，转向比较钝重，需要一定的时间适应——在那之前，大家可要避开月面上的爆雷和防卫装置，保证自己的装甲不被爆掉。一旦装甲减少或者来到指定位置，就可以用下屏的功能按钮下车。需要注意的是：下车的动作非常慢，而且完全无防备，一定要找个安全不受打扰的地方执行操作。

除去一开始默认的机枪和特殊的遥控机器人，在游戏过程中还会逐步获得其他6种武器，武器的性能各异，有些威力大些（比如打第一个BOSS之前拿到的单发手枪，威力就比默认机枪大很多），有些可以蓄力，有些则可以打破特定的障碍物，得到武器后敌人身上就开始掉落对应弹药，但，这样一来掉落恢复HP道具的概率就减低了，要注意安全。

玩后感

果然是技术派的公司，本作的画面非常优秀，堪比老任自家的《银河战士》，而且人物动作流畅，操作简洁，最重要的是，完全不丢帧。确实是一款不错的FPS作品。不过本作的缺点也比较明显：音乐方面可以说是败笔，非常没有存在感，气氛塑造上固然多了科幻的风格，但无论是剧情还是场景，都没有《病房》那种紧张的感觉，变为了纯粹的FPS游戏。(不过我才打了两章，估计后期会比较精彩)。不支持多人联机写作也是遗憾之一。不过,瑕不掩瑜，本作确实是一款素质较高的主视角射击游戏,推荐大家一试。



继《葛叶雷道对阿巴顿王》和《PERSONA 4》之后，女神系列的又一款新作登陆了NDS平台。本作的背景是近未来的东京，由于某个事件的关系，东京成为了一个类似魔界的封闭的世界，玩家扮演的主角也被卷入事件中，只有凭借恶魔的力量才能够在恶魔横行的东京中生存下去，找到真相。

游戏主要分为剧情部分和战斗部分，其中剧情部分是常见的AVG方式，战斗部分则是比较标准的SLG,交替在两个环节中游戏即可发展剧情。

探索部分

平时，移动光标即可控制主角在东京各处行动，在每个地区还可以进行调查、与路人交谈、联络同伴的操作。游戏需要注意的是屏幕右上的时间。游戏的流程共有7天，每天都会接到谜之发信源的预言短信，短信中指明的时间地点即是主线剧情的发生地。在地图上探索时会有各种各样的发生，选项后带有钟表标志的，就



↑游戏中时刻会遇到一些选项，特定的选项还会影响剧情的进展，要谨慎选择哦。

女神异闻录 恶魔幸存者
RPG



↑即使是魔王级的恶魔也可以通过获得。自由战中遇到的恶魔会追加进拍卖，要积极使用拍卖系统。

是会使时间向前的事件，能否合理安排自己的行动决定了主角的命运。

按下X键就可以打开菜单，在这里我们可以编辑队伍，一个队伍中有个位置，1人+2魔，如果战斗中人类被打倒的话就会败退。想要获得新的仲魔也需要在菜单里解决：一段剧情后，“拍卖”选项开启。在这里会有各类恶魔待价而沽，每个恶魔都有一个标底，如果肯出三倍的价钱就可以直接买下来，否则就要与其他NPC进行拍卖，价格最高者为胜，一般底价的2~2.5倍足以胜出。拍卖的恶魔种类和主角的级别有关，此外在随机战斗中遇到过的恶魔也会被追加进来。

当然，系列传统的恶魔合体依然健在，第一章完成后不久，邪教之馆就开启了，合成后的



↑除了战斗中使用的技能，也有直接作用在地图画面的特技，要注意分配队伍的技能搭配。

恶魔除了会变成新品种，还有可能继承亲代的特技，不过初期只有2身合体，不知道后面会不会追加三身合体。

战斗部分

与敌人开战之后就进入了SLG画面，首先配置自己的队伍，然后开战。敌我双方的移动顺序采用常见的行动力方式，在画面上方可以看到接下来的行动单位，行动力由队伍速度和上次行动所决定。一次行动可以移动、攻击、使用特技，但动作越多，下次行动就越慢。



↑和恶魔的“种族特技”相对，人类角色有“先制发动技能”可学。升级或者消耗MAG可以获得。

每个单位可以装备7个技能，三个主动技，三个被动技和一个种族固有特技（对恶魔来说），主角一行的特技比较特殊，除了升级之外，每次战斗之前还可以选择敌人的一个特技进行“SKILL CRACK”。只要想要学习的人能力满足学习条件（BOSS能力的要求一般比较苛刻），在战斗中亲手打倒该敌人即可学会。

战斗开始后，双方会按照系列惯例进行3vs3的战斗。作为战斗的重点，只要满足一定条件，战斗成员就可以获得额外行动的“EXTRA TURN”，获取更多的行动机会就是战术的核心。战斗开始后，首先要计算双方的速度值，只要速度高过对方一定程度就会得到EXTRA TURN，主动攻击方会额外得到5的数值加成。对敌人打出会心一击、命中敌人弱点（属性弱点）则可以取消掉敌人的额外行动，将之加到自己身上。



战斗结束后就可以获得经验值和金钱，不过本作的奖励并不是固定的，双方的级别差和对方的种族是一回事，根据战斗的表现，经验值也会变化。

TECHNICAL：根据EXTRA TURN的增减数获得5%的修正。

NO DAMAGE：无伤胜利，奖励20%。

DESTRUCTION：一次攻击将满血的敌人灭团，奖励30%。

DEATH：我方队伍中有人死亡，每死一人-30%，即使复活过来也算。

SHIELD：对敌人的攻击进行无效、反射、吸收等耐性防御，加20%，反之则是减20%。

玩后感

除了人设实在是违和之外，本作的系统、剧情和战斗难度都是让人比较满意的。恶魔设计沿用了以前的老样子，看起来倒也顺眼。游戏类型虽然变成了AVG+SLG，但两个部分都比较正统，十分容易上手。美中不足的是取消了仲魔对话系统，代之以新系统拍卖，总觉得少了点啥……游戏拥有多达5个结局，二周目还有隐藏BOSS，战略性和难度都很让人满意，可以算是一款真正的女神游戏。当然缺点也是有的，首先是游戏后期略显单调，此外，音乐也有点跟不上风格。总的来说，瑕不掩瑜，值得RPG和SLG爱好者一试。

2009新春购机指南

■文/严俊
■责编/翔武

到底选2000还是选3000

今年春节期间要选购一台PSP可不是件容易事，2000还是3000？面临着两难的抉择。本来按道理来说是首选3000，无奈发售至今三个月仍然没有破解。网络上几乎每天都有传言，起初还能哄抬行情，后来把大家都搞麻木了，管你说的天花落坠反正没谁也没真的见着。主机价格跟吃了巴豆似的狂泻不止，这都时至年关了仍不见起色。坦白说购买3000的话，估计假期内是没法玩了，人们常说的欢度春节，买回家不让玩这事儿如何叫人欢的起来。



有部分玩家的意思是买张正版UMD先顶一阵，市面上百元以下的廉价盘说白了都是垃圾游戏，有些听都没听过，能淘到一张过气的二流作品算很不错了。绝大多数玩家是点名想要怪物猎人2G，据我所知在3000未发售之前，市面上的二手盘大概是百元左右的样子，不过现在是绝迹了。全新盘价格都在200以上，显然代价就太大了，有这个价钱购置大容量的记忆棒多好，万一今天买明天就破解，不亏大发了。别说俊叔乌鸦嘴，这人倒霉起来门板都挡不住，凡事咱们得想周全了。

如果非买正版不可，俊叔给你指一条明路。记得前段时间的战神同捆版吗，很多卖店都是把主机单独拆出来卖的。现在市面上应该还有一些同捆版里附带的战神UMD盘，就是简单纸皮包装的那种。这种盘的实际成本很低，有些根本就是私下克扣的，随便卖多少钱都是纯利润。而且类似的同捆盘可以从水货商那里批量拿，出货价很便宜，买的时候尽量砍一砍，还是能有个好价钱的。虽然战神的耐玩度和收藏价值没有怪物猎人2G那么高，但好歹也是前段

交友 海南 林煌
"掌机迷"加油！！！就像中国人为北京2008加油那般！
男，15岁，海南省农垦中学高一，，QQ492924696

时间的大作，档次足够也不算太落伍，混个假期还是可以的。



3000可谓是万事俱备只欠东风，今后的大趋势是明确的。传说DA扬言放弃3000，直接破解4000。只当是听笑话，人家SONY都没说过后续机型的事，哪来的4000？依我看，3000的市场周期无论如何都不可能低于一年，按照一台主机5年的运作寿命来算PSP 也该到头了，接下来就是正统的2代主机了吧。而且历史上还没有哪个主流机种是破解不了的，虽然在全球范围PSP明显干不过DS，但好歹也算得上是当前主流的次时代掌机之一。

破解是迟早的事，这一点可以放心，但具体还要等多久谁也没有一个准数，所以购买3000最好要有心理准备。如果是对游戏无所谓或者关系不大的数码发烧友，我觉得还是比较适合的。现阶段的价格是发售以来的最低点，而且



在PSP历代型号中也是最便宜的，印象中1000和2000在服役期都没有低至1200元，这完全得益于没有破解的因素。另外，3000额外增加了麦克风，先甭管是否用的上，总之是白送的，性价比确实高。

不希望今天买2000明天3000就破解的玩家，可以考虑之前3000+战神的方案，平稳过度不乱花钱。但要特别注意，如果你是标准的“玩家”，希望在假期痛痛快快的打机，恐怕3000就不太适合了。你绝对忍受不了没有游戏可玩的煎熬，3000对你来说就等于是砖头。万一真要是破不了或是等后续机种出了才破，俊叔可吃罪不起。



2000最大的优势就是所见即所得，不用担心何时能破解，更不用担心破解不了。不用等待一分一妙，买来就可以玩游戏，是最保守的购机方案。不过由于更新换代，市面上可以刷机的全新机已经日渐稀少，而且价位也是出奇的高。而且市面上充斥了大量价格不菲的翻新机，选购难度是何等之大，一个不留神就被黑了，整个春节的心情都坏掉。提醒购买2000的玩家必须做好心理准备：第一，对待主机型号不能较真，别等到3000破解就开始后悔。第二，可能没有自己中意的颜色甚至买到翻新机（当然了，本文就是教大家购买常识的）。

2000or3000？ok，经过一番分析可能你已经做好了选择，下面进入实战部分。

特别策划

PSP挑选，避免偷梁换柱

由于3000发售仅仅三个月的时间，暂时还没有出现翻新机，相对来说比2000要省心的多。国内市场最常见的是港版机，美版、日版等地区版本不是汇率导致价格没优势，就是渠道不如港版便利，比较少见。以港版机为例，标准配置为：主机、电池、充电器及电源线、说明书。原则上出厂时每台主机都是对号的，不过为了便于“运输”通常主机与包装分开的，到达目的地再重新包装。最终进入卖店多数情况都是牛头马嘴，所以诸位不必在意主机是否对号。



虽然没有翻新机，但不代表可以安心购买，因为除了主机以外还有配件可以做文章。其中最可能被调包的是电池，原装电池与组装电池之间的差价是很大的，而且存在返销渠道。也就是卖店积攒到批量电池可以直接返销给批发商，从中取利，我想很有必要着重说一说电池的真伪鉴别方法。首先电池的正面刻有凹陷的1200毫安等字样，对着灯光仔细观察这些字样，原装电池会有很明显的反光，说是刺眼的程度也不过分，而组装电池就显得木纳，反光度不够。不过有些高仿电池的仿真度很高，看上去并没有那么明显的破绽，那么我们如何应对呢？



这里教给大家一个最简单的方法，原装原配的电池从盒内取出来一定是有塑料袋包装的。首先如果卖店给你没有包装的电池，就直接免疫吧。或许有人会说，把组装电池套上原装的塑



料袋不就行了吗？是的，这个方法确实被卖店广泛采用。不过这里要说明的是，塑料袋有一张黄色胶带封住，一旦揭开手法再好也贴不到严丝合缝。选购的时候务必要认准平滑如镜的黄色封口胶带，然后再结合反光度的鉴别方法，基本上就没问题了。

充电器和电源线的压榨空间远不如电池来的大，而且也没有那么便利的渠道，所以做假的可能性要小的多。不过还是顺带说一下好了，如果遇到连充电器都不放过的卖店，想都不用想电池也肯定被黑掉了。首先充电器的正面同样有凹陷的字样，可以用到反光度的鉴别方法，就不重复了。再看电源线部分，组装线不但细而且偏短，插头的做工也很粗糙，最大的区别是线的表面是发亮的，而原装线是哑光的。



除了鉴别配件之外，关于液晶屏幕的鉴定与挑选也是重中之重，谁也不希望花一千多块买一台麻脸的主机吧。排除暗点和亮点最好的方法是，事先带一张存有黑白红黄蓝纯色图片的棒子，如此便一目了然。就算是空着手去也没有关系，主机系统里面就有很多种颜色的壁纸可随意更换。其中白色是用于观察暗点，黑色是用于观察亮点，通常只要这两个颜色完美通过就可以放心了。

行情方面，因为3000没有破解的关系，价格一路走低。截止到发稿日，市场零售价根据地区的不同，1200到1300元之间都属于正常范围。低于1200元的报价要提防配件做假，高于1300元可以适当的砍砍价。当然了，限于杂志的出版周期，俊叔无法保证春节期间的行情是否会有变动。不过可以肯定的是只要没破解，上涨的幅度应该不会很大，但如果破解的话瞬间反弹200元以上也是有可能的。

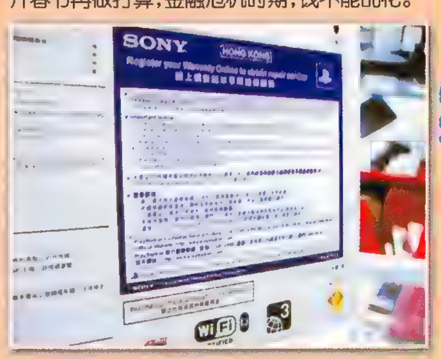
相对来说2000的选购难度就比较大了，市面上翻新机横行，现如今要淘到一台可刷的全

新机真是不简单。其中美版官翻机足以媲美全新机，从外观上来看几乎没有任何破绽，别说是玩家，即便是卖店有时候都会搞混。唯一的鉴别方法就是看包装，区别于其他地区版本，美版是采用密封包装，要取出主机必须动刀子，所以官翻机的包装统统是破损的。好在这种机器已经很少见了，否则简直是玩家的噩梦。现在市面上的翻新机相对来说成色都不是很完美，仔细观察还是有迹可寻的。



首先看外壳是否有掉漆现象，对着灯光看屏幕有无划伤，然后把主机翻过来看金属圈有无磨损，按键部分也是重点。如果是换壳机难免要拆装，注意各个部位的螺丝是否有痕迹，而且组装外壳的质量明显很次，整台主机都是呲牙咧嘴的，用力一拧说不定还会咯吱做响。配件方面，翻新机的随机电池和充电器要么是翻新的，要么干脆就是组装的。组装电池和充电器的鉴别方法之前已经介绍过，就不多言了。这里着重说一下翻新配件，相对来说翻新电池还是比较好鉴别的，塑料外壳很容易因磨损失去光泽，仔细观察电池正面就不难与全新电池区别开来。另外，还记得黄色封胶吗？充电器也是一样，首先看塑料外壳有无磨损，接着是电源线的金属插头部分，如果经常拔插的话会留下痕迹。

截止到发稿日，批发市场的2000型主机严重告急，已经连续数日没有出货。个别地区市场上有极少量的黑色全新机，价格在1700元以上，除此之外战神同捆版几乎绝迹，橄榄球同捆版和达斯特同捆版的数量也在急剧减少，价格同样被爆炒至1700元以上。市面上的全新主机已经不多了，除了价格很不合理以外还没有颜色可挑，凡是深蓝色同捆版以外的颜色款都要特别小心。另外，翻新机的行情也很夸张，有些是组装外壳有些是原装外壳，市场零售价在1300-1500元之间，比3000全新机还贵。如果不想买砖头，又不希望被宰的话，俊叔建议还是避开春节再做打算，金融危机时期，钱不能乱花。



记忆棒挑选的几大重点

记忆棒是PSP的必须品，容量、速度以及品质都是选购的关键。传统的低速和高速棒已经被主流市场所淘汰，但不排除市面上仍然还有部分存货在销售。选购的时候首先要排除淘汰产品，因其无论是速度还是品质都已经无法满足玩家的需要。特别是厂家早就转产新型记忆棒，在保修方面将会遇到诸多问题。取而代之的是Mark2超高速棒，如果以1.5G的战神为例，以前低速棒需要12分钟拷贝完成，高速棒需要8分钟，Mark2只需要4分钟，比高速棒还要快上整整一倍。极速棒的速度就更快了，只需要3分钟即可完成，因为外壳上有一抹红故俗称红棒，以上两种新型记忆棒都是市场主流。另外，TF转接棒由于兼容性问题始终得不到完美



特别策划

的解决，以及记忆棒价格狂降，性价比已无人能及，所以春节购机就不必考虑伪棒了。

行情方面，传统的高低棒已经不再出货，所以也不存在价格一说，总之大家直接无视就对了，便宜没好货。超高速和红棒之间的差价并不大，其中4G棒方面几乎相同，红棒仅贵2-3块的样子，不过8G红棒就要贵到10元。原则上是推荐极速红棒，如果遇到红棒无货的情况，退而求其次也是可以的。不过Mark2前段时间出厂成品率比较低，务必要当场试清楚，并且言明包换事宜，免去后顾之忧。相比之下红棒的品质就比较令人放心了，在卖店与玩家中的口碑都还不错。至于容量选择，现在的市场主流是8G。其中4G完全不够用，购买率很低，16G几乎三倍于8G的价格令人往而却步，而且16G只有Mark2才有，红棒系列只推出了4G和8G两个容量。行情方面截止到发稿日，最常用的8G，Mark2和红棒的报价在110-130元之间。不过日前有消息称，由于闪存芯片减产记忆棒即将涨价，届时只能以当地的市场行情为准了。



购买周边，实用第一位

配件方面传统的包线膜是基础配置。首先说说收纳包，市面上大致可以分为布包、拉链包、水晶壳和硅胶套四个种类。其中布包就是1000型豪华版中的那种布套，特点是廉价且实用，缺点是无法抵御指纹汗渍的侵扰，而且主机始终有一头是裸露在外的。市场报价10-15元，而且市面上根本就没有原装布包，别无选择。拉链包的种类和品牌就多了，诸如黑角、北通等知名品牌都有推出此类产品。特点是提供全方位的防尘抗摔保护，除了主机以外还能额外收纳UMD等小件物品。缺点和布包一样，玩的时候必须取出，主机比较容易弄脏，价格比较高，如果是品牌产品通常零售价在30-50元之间。



水晶壳和硅胶套的特点类似，都是扣上无须取下，提供24小时对抗指纹汗渍的保护。缺点是水晶壳的硬塑料材质比较容易磨损主机，



硅胶套质地柔软无抗摔能力，而且这两种产品装上主机后或多或少都会影响（特别是3D摇杆的）手感。组装货是15-20元之间，强烈推荐品质优良的品牌货，价格在30-40元之间。特别是水晶壳，劣质产品对主机的伤害是巨大的，还不如不装。除此之外还有一种铝壳，抗击打能力没得说，不过太过沉重，而且价格不菲，稍微带点牌子的都在40元以上。

说来说去，似乎每种收纳包都不完美，到底选购哪款呢？俊叔给大家推荐一个最佳解决方案：硅胶套+拉链包。其中硅胶套尽量购买有一定厚度和韧度，比较贴身的那种，套上主机亲自试一试，多转几圈摇杆看看是否有卡住或限制活动范围的现象。硅胶套选定以后再配上大小正好能装下的拉链包（注意是在主机已经扣上硅胶套的前提下），以内部无多余空间，

主机不会晃动为准。如此，平时有拉练包收纳防尘抗摔，玩的时候也有硅胶套抵御指纹汗渍，万事无忧也。

接下来就是数据线和液晶保护膜了，同样也是必买的基础配件。其中数据线在市面上没有原装与组装之分，在俊叔记忆中还没有哪个型号的PSP附带过数据线。所以诸位不要犯常识性的错误，“数据线不是本来就有的吗”此言一出就直接把自己变成外行了，不宰你宰谁，最多就是说句“其他卖店都送数据线”。尽量挑选看上去线粗一点做工好一些的，特别是要当面测试，个别劣质线会出现数据破损甚至无法辨认的情况。虽然是最多10块钱的小东西，但要是拿回家才发现没法用，跑来跑去路费也赔进去了不是。



当然了，还有读卡器可以选择，相对来说品质就要好的多。俊叔用的飚王就从来没出过问题，价格也不贵，市场零售价最多20元。但如果是喜欢频繁更换游戏和其他数据的玩家就要慎用了，组装棒脆弱的外壳可经不起折腾，要是给插裂了就没法保修了。这还是小事，万一把主机的记忆棒插槽弄成半身不遂就麻烦大了，事实证明前来修理此类故障的玩家个个都是暴力选手。

保护膜方面，市面上绝大多数都是组装产品，成本不过几块钱，零售价至少是10元。坦白说有些竞争激烈的地区市场，主机都是不赚钱报价的，也就靠这些个成本低的配件补些差



价，七七八八下来凑个50来块的利润。但在北京上海之类的大城市，通常利润都包含在主机里，数据线和贴膜这种小东西有时候也会附送，总之算来算去是一回事。原装HORI膜也是有的，只不过市面上很少见，主要是价格过高，报价至少是40–50元，显然是有些奢侈，原则上不推荐购买。

还有一个折中的方案，就是诸如卡登士之类的品牌膜，价格是30块左右，不过要小心买到假货哦。俊叔个人觉得还是普通组膜最为稳妥，10块搞定不怕假货（本来就是假的，不能再假了吧），其实品质还说的过去。关键是要交给有经验的店员操作,自己DIY准贴个大花脸。这里要特别指出的是，2000和3000的面板结构比较1000有明显的变化，通常会在边缘留下难以清除的气泡，并不是技术问题，原装膜的气泡会相对少，但也很难保证100%。



特别策划

DSL与DSi——两难的选择

与3000的情况不同，因为已经顺利破解，我们有N种理由选择DSi。追加双摄像头是最大的亮点，虽然像素只有山寨手机级别的30w，虽然取消了GBA插槽，但无论如何DSi已经是当前的新标准，i专用的摄像头游戏值得期待。如此说，DSL不是彻底没人要了吗？非也，便宜是

硬道理。破解之后DSi主机价格居高不下，春节期间购置一套最少要1600元，DSL以行货主机为例，预计1100元就可以拿下了。这完全得宜于卖店低价清货及老型号烧录卡疯狂贬值，而且如果是韩版水货主机就更便宜了。毕竟大作几乎全是传统的游戏形式，如果对摄像头游戏感觉无所谓的话，选择DSL显然是得了个大便宜。不过市面上翻新机比较多，购买起来风险大于DSi，尽量以行货iDSL为准吧。



无论行货水货都是正品



目前市场上只有日版DSi主机，标准配置为：主机（电池内置）、充电器、触控笔×2（主机内置1支）、说明书。截止到发稿日的市场零售价在1400-1450元之间，这里要特别提醒的是，随机的充电器是110v电压，在国内并不能通用，必须另外购买变压器，价格是15-20元之间，通常这一点卖店也会强调（不可能放过赚钱的机会）。建议大家用胶带把充电器和变压器捆绑起来，以免借给他人使用的时候出乱子。另外需要说明的是，DSi屏幕比DSL大一圈，而且追加了摄像头等附加功能，耗电量自然也比较大。续航时间3-4小时属于正常范围，不要以为是被换掉了电池，国内市场暂时还没有偷换DSi电池的风气。如果实在不放心的话，注意一下电池盖



上的螺丝是否有被拧开的痕迹。

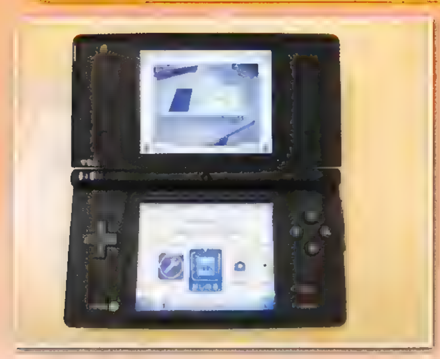
DSi的坏点率还是很低的，市面上绝大多数主机的液晶屏幕都很完美，大概的目测一下就应该没问题了，当然，如果有纯色图片就更好了。另外，摄像头和触摸功能也是必须要当面测试妥当的，摄像头就不用多说了，直接看效果吧。触摸方面，尽量多测试几个游戏，比如萨尔达传说，除了正常操作以外，用手轻轻按压屏幕四周的塑料边框，看看是否会有误操作的现象发生。因为类似的问题在DSL时代曾经出现过，很难保证DSi是否也存在？所以还是谨慎一点吧。



DSL方面自然是推荐行货主机，标准配置是：主机（电池内置）、充电器、触控笔×2（主机内置1支）、说明书、光盘。这里要特别强调的是，主机背后的编号必须与说明书一致，这是鉴别行货主机的唯一指标。DSL外壳已经上市很久了，甚至连中国龙版本也有，必须引起重视，不要相信低于980元的单机报价。选购的关键同样是亮点和触摸功能，具体方法同DSi，在此就不再重复了。另外，iDSL主机的配件有明显的行货标示，对卖店来说也没有调包的价值，基本上可以放心。

浙江 王读者 在秋游中游戏机被没收了。我还拿不拿的回来？要多长时间？（问问家长和老师……）
男，14岁，浙江省杭州市开元路25号，QQ385209296

想玩游戏，没烧录卡不行



首个对应DSi的品牌是AK2，现在TT、EZ、R4都先后加入到i家族，但这几种烧录卡的技术暂时还不完善。以AK2i为例游戏兼容性还有待提高，而第二个支持i的TTi也存在类似的问题。EZ5i同样没能幸免，而且官方标榜的即时存档功能经测试时常会发生死机现象。R4i暂时没有大量出货，具体效果如何还有待测试，不过估计也不会很完美，显然各厂商都需要时间来完善内核。行情方面，Ak2i和TTi的市场零售价都是150元左右，R4i出货价要贵出10块的样子，EZ5i相对AK2i要低10元。除了R4i其他品牌都逐渐取消了读卡器，其中Ak2i原本的包装设计是有读卡器的，但第一批货之后就不再附带了，并不是被卖店克扣了哦。TTi是简单包装不带读卡器，EZ5i分标准版和豪华版，带读卡器的版本自然要贵一点。总的来说这几种烧录卡的兼容性半斤八两，价格也差不太多，如何选择就看诸位对品牌的喜好程度了。

如果是DSL的话就没必要购买新卡了，不但可以省不少钱而且技术成熟用着舒服。品牌方面Ak2和TT都可以，不过TT要小心买到假货，市面上已经出现了两个版本的山寨卡，出货价比正品要便宜一倍，而且使用上并没有明显的不同。不过今后极有可能出现无法更新内核甚至直接损坏的情况，具体鉴别方法大家可以去官网查看，在此就不多说了。不过，如果你正是冲着便宜去的也无所谓，据我所知假卡最便宜30块就能买到，不更新内核也能将就着用，一分价钱一分货嘛。当然了，原则上是不推荐购买的。另外，R4就不用再考虑了，真正的原厂早已退出市场，现在市面上所谓的R4可以说都是冒牌货。

鉴于可能要另外购买读卡器，俊叔还是推荐飚王品牌，自己用着感觉不错，价格是15-20元之间。烧录卡确定了，下面再说说关于TF卡的选购。按照以往的经验还是首选金士顿，现在市面上的行货卡也变成豆渣价了，最常用的2G零售价大概在30-40元之间。务必认准行货标示和最新的红色纸片包装，至于产地最好是日本，如果没有的话台产也是可以的。其实日产传说是很早以前的事了，当时某个牌子的烧录卡对日产卡的兼容性比较台产卡要好，导致一时间大家都很迷信日产，现在可以不用担心了。当然，在可以选择的前提下日产更稳妥些。



特别策划

DSi周边已出，可谓如虎添翼

DS的基础配置也是三件，读卡器之前已经说过了，剩下收纳包和贴膜。其中收纳包分为拉链包、水晶壳、硅胶套三个种类。PSP的最佳方案是硅胶套+拉链包，但考虑到DS是折叠设计，按照以往的经验硅胶套并不太适合。因为频繁翻盖给人感觉手感很松散，而且遇到材质偏厚的硅胶套主机就无法完全合上了。俊叔的建议是选购品质比较好的水晶壳，再加上拉链包就万无一失了，这个组合的零售价大概是60元左右。另外，DSi毕竟是刚出不久的主机，相关配件的种类和品牌并不丰富，要稍微花点心思选配，但如果是iDSL的话就没问题了。

《大蛇无双》的无双武将的收集方法，为何我每个势力的终章外传无法开启？
男，15岁，陕西省西安市新城区康乐路十街区7号楼，

陕西 杨政

贴膜方面，DSi刚发售的时候国内没有专用膜，只能用小一号的DSL贴膜凑合。好在如今专用膜已经面市，大家就不用担心了，毕竟是刚出的配件进价略高，市场参考价是10-15元之间，DSL膜最多10元。i专用原装HORI膜的价格通常在60元以上，性价比不高，不推荐，有这闲钱4G卡都差不多入手了。和PSP一样，贴膜最好当场交给店员代为操作，其中下屏的难度要稍微大一点。搞定以后务必要开机测试触摸功能，如果膜没贴好的话有可能导致触摸失灵，不过放心并不是永久失灵，重贴一张就好了。



购机及使用方面问答指南

问：3000的液晶屏幕比2000好吗？

答：理论上是的，但绝对没有官方宣传图片那么明显，实机对比的话其实差距是非常小的，几乎可以忽略不计，屏幕更高级并不是选择3000的理由。

问：3000的液晶屏幕“横纹”明显吗？

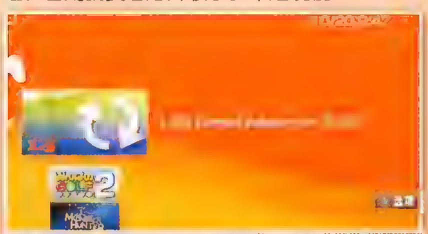
答：这曾经是非常恐怖的传说，一度闹的人心惶惶，但在实际使用过程中是很难察觉到的，大家完全不必为此担心，横纹并不是否定3000的理由。

问：有卖店打着买3000送50款游戏的广告？

答：看到这则广告的玩家一定会误以为3000破解了，完美运行百款游戏和赠送50款专用游戏光盘，确切的说是试玩版，无须破解即可运行，说了跟没说一样，只是个别卖店为了宣传耍的文字游戏而已。

问：PSP 哪个版本的系统最好？

答：购机的时候卖店会用神电直接刷到3.71，原则上是够用就好，以顺利运行最新游戏为标准，否则就要考虑升级了。不过现在5.00M33-4比较稳定，支持的游戏也比较多，要是玩游戏升到5.00最合适。但务必要小心，万一刷到官方系统就完蛋了。而且3000型主机更不能乱升级，虽然现在没破解，也不能破罐子破摔，到时候破解了别人能刷，你的机器因为版本升的太高还是砖头。所以关于系统升级，把主机借给他人使用的时候，一定要交代清楚。再有就是一定不能把店家帮你刷机当成优惠，因为这根本就没成本。



问：PSP耳机线控应该如何选购？

答：除了基础配件以外，线控耳机算是比较常用的了，市面上大多是组装货，零售价在20-30之间，音质和做工都很一般，比较容易损坏。品牌产品价格在50元以上，质量稍好，原装货要价就高了，通常都在200元左右，经常听歌的话可以一步到位，如果是一般打机还是能省则省吧。

问：PSP有保修吗？

答：PSP在大陆没有发行行货，市面上所有的主机都是水货，原则上没有保修，至少水货商对零售店没有保修的义务，而卖店对顾客的承诺大多是空头支票，真出了问题肯定是要收取维修费的。还有些卖店会自行拟订了一份所谓的保修服务，但细看就不难发现，主板和液晶屏幕不在保修行列，一台主机说白了就是这两样东西，这跟不保修其实是一回事。

问：没有保修PSP能买吗？风险大吗？

答：在国内特殊的市场环境下，玩家并没有选

择权，除非不玩，但以俊叔多年的经验来说，掌机凭白无故坏掉几乎是没可能的，大多都是人为损坏，比如摔坏主板和屏幕，这种情况即便行货也是不在保修范围的。

问：PSP视频输出线有必要购买吗？

答：坦白说实用度不高，PSP的播放效果不可能超过DVD，如果是想连接电视打游戏的话，还不如直接玩家用机，毕竟PSP的优势还是带着走、随身玩。



问：春节期间二手机的行情如何？

答：资金不够但又想体验主流掌机怎么办？那只有选购二手主机了，其中2000翻新机的价格在1300以上，性价比太低，不推荐购买。而真正的2000二手机又很难淘到，唯一的选择只剩下1000型主机了，翻新机的出货价是850元左右，零售价900元以上，二手机没有批量出货，依照成色不同报价在700-750元之间。DS方面，二手DSL的出货价是550元，市场零售价在600元以上，DS厚机就不推荐了。

问：选购二手机要注意什么？

答：既然是二手机就不可能完美，挑选的原则是屏幕无明显瑕疵，外壳无明显破损，并且一定要当面测试主机的各项功能，缺一不可，毕竟是二手机，回头再去找麻烦就难了。

问：DSi主机什么时候降价？

答：现阶段DSi行情很坚挺，显然春节期间是不可能降价的，不过i专用烧录卡到是便宜了很多，总的来说现在购置一套DSi实际上已经降价了。当然，DSi迟早会降到汇率价，买还是等？大主义您拿。

问：是现在购买日版DSi还是等行货？

答：截止到发稿日，神游还没有发布关于引进行货的消息，现阶段DSi没有翻新机出现，以任天堂一贯的超强品质保证，水货主机虽然在国内没有保修，还是可以放心购买的，早买早享受，不必刻意等行货。

问：今后可能实现SD端拷贝游戏吗？

答：技术上是可行的，只不过烧录卡厂商没可能自断财路，只能寄希望于民间达人了，而且以i专用烧录卡的降价速度，很快就会跌破百元甚至更低，破解SD端的意义不大。

问：使用掌机的时候要注意什么？

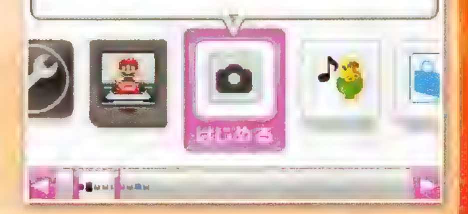
答：印象中官方说明书里总是写一些不要摔地上、不要拿去冲水、不能被雷劈之类雷死人的事项，我想没有人会二到拿主机去冲水吧，不过“自由落体”到是必须要防范的。实际证明无论PSP还是DS都非常怕摔，特别是PSP哪怕仅仅从床沿上滑下去，都有可能损坏主板及液晶屏幕，相对来说DS要稍好一点，但摔断轴的情况也不在少数。



问：任天堂有可能通过升级系统封杀烧录卡吗？

答：技术上是有可能的，虽然在圣诞节期间的一次升级后，i专用烧录卡依然能够顺利运行，但并不排除在日后的升级中封杀，届时将左右国内DSi主机的行情。





本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/月下雪影
□责编/翔武
□美编/伟哥

春节一过掌机市场又得红火一阵，PSP3000目前还是没破解，不过DSi倒是可以用烧录卡玩了，虽然很多人在观望，但是不得不说已经快到了购入的时候了，周边方面也层出不穷。

完美搭配 北通PSP2000座充

厂商：北通
价格：58元

可以自由充PSP2000组装电池和原装电池的座充由老牌外设厂商北通开发完成。此座充利用PSP2000自带的直充电源充电，并且提供了一条一拖二的电源转接线方便使用者同时利用座充和PSP2000本体进行充电，是否人性化。

当插入PSP2000直充接线到座充后，座充绿灯亮起，当插入未满的电池后，座充的指示灯由绿色变为红色，当电池充满后指示灯又会恢复成绿色。笔者分别试用了组装电池（3.6V 1200MAH）和PSP2000自带电池进行充电，两种电池都能很好的装入座充中，一插到位可见模具非常精确。在座充充电完成后，笔者又将电池插入PSP2000中接上电源再次充电以确认是否为真正充满，结果是插上电源后几秒钟PSP2000即显示充电完成，可见此座充充电效果非常不错。并且，北通为了保护电池延长电池寿命，把此座充的充电电流设置的比较小，所以充电速度不是很快但还能接受。

有些玩家担心非SONY官方出的座充是否会造成原装电池的锁死，笔者特意准备了3块原装电池轮流利用北通此款座充进行循环充电测试，五轮下来所有原装电池均为锁死，可见北通这款座充能够完美的为PSP2000原装电池充电，不会造成原装的电池的锁死。



北通出品的此款座充不管做工还是充电效果都是值得肯定的，只可惜充电时间有点长，但是这种慢充可以充分的保护电池，笔者还是觉得值得的。

●**北通此款座充的优点如下：**

1）专用电池座充可充两种电池，给原装PSP2000内置电池和北通PSP2000内置电池充电；

2）专用电池座充100%兼容原装电池，不会锁电；

3）小电流安全充电，保障电池寿命。

4）提供一拖二电源线，方便玩家使用。

●**缺点如下：** 充电时间稍长。

黑色幽默 NDS 黑色便携式扬声器

厂商：超技
价格：108元

掌机作为便携设备，其一般都自带扬声器，但是由于掌机大小的关系，它们所配备的扬声器音量都不会很大，如果想要增加音量一是购买耳机，带在耳朵上，二就是另外加装扩音设备了。





最近超技公司推出了一款NDSL使用的扬声器设备，它的最大特色是无需另外的电池，直接插在NDSL的SLOT-2接口就可以使用了，这比起一些PSP的扬声器要好上不少。不过可能很多玩家都觉得NDSL的音量并不是很小，而且NDSL的体积比较小，另外加装这样的扬声器效果会不会不如使用耳机出色呢？这就要玩家自己去试用下了，其实笔者在试用产品的过程中觉得配备这样的扬声器还是比较超值的，喜欢的玩家就可以去购买一下。

皮革诱惑，NDSL皮革包

厂商：超技
价格：40元

NDSL的外壳是亚巧克力壳子进行PVC抛光所制作的，所以表面光亮，但是容易被划伤，假如被划伤了，那么NDSL的美观程度会大打折扣，所以我们在购买NDSL的时候都会再单独购买一款硅胶套或者保护袋之类的防护周边来保护一下主机，不过随之而来的问题是，NDSL那么时尚的外观，将它放在普通的保护袋或是硅胶套中是不是显得不够美观呢，这样不仅让人觉得NDSL造型不够出色，也会让其他人觉得我们本身的审美还存在一定的问题，所以选择一款好的保护周边可是一门不可忽视的学问。

超技公司在保护包上的制作造诣十分出色，前阵子推出的一款NDSL专用皮革包就非常时尚，十分适合搭配上性感的NDSL。由于这款皮革包是专为NDSL所设计的，所以NDSl等主机的玩家暂时还不能使用，皮革包的表面使用的是特殊的防磨皮甲，轻巧却不影响手感，内部则是使用细腻的绒布作为材质，绝对能为NDSL带来前所未有的舒适保护，此外皮革包还有空间存放三张游戏卡带，我们可以随身带着不同的烧录卡进行丰富多彩的掌机之旅。





天外之音，卡登仕耳机

厂商：卡登仕
价格：98元





香港的卡登仕是国内知名的数码配件品牌之一，特别在PSP方面，其所生产的贴膜、保护盒、保护包等产品已经完全可以媲美国外的知名配件厂商了，而且这些配件也都成为了目前PSP玩家购机的首选，不过卡登仕并没有局限于普通的贴膜保护包等周边，现在卡登仕又推出了首款入耳式的PSP专用线控耳机。

这款耳机适用于PSP2000和PSP3000两种机型，基本覆盖了目前的主流玩家市场，耳机采用分离式结构，耳机部分线长75cm，线控部分线长65cm，这样的长度足以让玩家将PSP放入包中使用线控耳机来享受音乐了。由于耳机采用入耳式设计，所以其隔音效果出色，即使我们在十分嘈杂的环境中也可以使用这款耳机聆听到PSP的天籁之音。耳机还带有领夹，可以夹在衣服或者书包等任何位置，十分适合喜欢听歌的PSP机友。卡登仕PSP入耳式耳机的迷人外观和绝美音质是玩家选择购买PSP耳机周边的不二选择。

巅峰制作
——全球首款NDSi烧录卡AK2i详尽测评

PS3的合金装备4想必一些玩家都有所染指，其美轮美奂的画面和轻松上手的操作令无数玩家为之折腰，日刊的导向媒体fami通也对其给出了40分的满分，而作为近期上市的PS3作品小小大星球，其无穷的创意也被玩家们奉为神作。同样，在NDS的烧录卡界也有一个被玩家们称之为神作的烧录卡，这就是著名的完美畅销级烧录卡AceKard。此次，AK2i作为全球首个完美破解NDSi的烧录卡又出现在了市场之上，它的简易性操作和革命性的功能，又被众多的玩家所追捧，恐怕这就是神作的魅力，其主要特点可以归纳为两点：一.可无限扩展的容量，目前普通的烧录卡支持sdhc标准的最多也仅仅能扩展到16GB，而AK2i最大可支持256PB的容量，这是当前顶级的电脑主板芯片都不能达到的一个临界点；二.无与伦比的软件设计，AK2i在软件的开发上除了界面和AK R.P.G保持一致之外，其底层代码全部推翻重新编译，一方面是为了支持无限任天堂的新版看家主机NDSi，另一方面就是为今后添加更多革命级别的功能添加有利的砝码。至于AK2i目前对NDSi的兼容性如何，还有它的具体表现如何，还请读者来看下面的一些简单测试。







AceKard2i产品特性

●原卡大小，即插即用，免刷机，免引导。Acekard 2i为原版卡大小，无需刷机，无需引导，直接插入即可使用。

●支持DSi、DSL、IDSL、DS和IDS

●永不掉档，Acekard 2i 采用了存档直接写入TF卡的业界领先技术。不需要电池，不需要选择存档类型，也不需要开机备份存档。一次写入，永久保存。Acekard 2i 可以直接读取其他烧录卡的存档文件，无需转换。你只需要保持存档的前缀和rom的名字一致，然后放入到rom的同一目录下，运行即可使用新存档。

●100%完美兼容，Acekard 2i 保持了acekard一贯的优良品质。直接拖放软件到TF卡上即可运行。

●自动dldi补丁，无需转换运行自制软件。Acekard 2i内置自动的DLDI补丁。运行自制软件的时候不再需要单独转换，放入TF卡中直接就可运行。玩家可以使用自制软件moonshell来获得DS上完美的多媒体体验。看电影，听mp3，看电子书都是那么容易。

●支持SDHC规格的TF卡,无最大容量限制。Acekard 2i理论上支持无限大容量的TF卡。拷贝所有你喜欢的软件、歌曲、电影到一张TF卡中，想怎么玩就怎么玩。

●不挑TF卡，Acekard 2i可以使用任意品牌的TF卡，无需担心卡的速度不够。

●支持AR金手指，内置编辑器。Acekard 2i 支持dat和xml格式的金手指文件，也支持AK

RPG单独的cc文件。内置金手指的编辑器，直接在DS内选择打开或者关闭哪一条金手指。

●自带rip功能，Acekard 2i延续了AK RPG首创的内置Rip功能，在您进行TF卡内的拷贝过程中，如果Rom内含有无用数据，Acekard 2i将自动缩减Rom容量，节约空间，加快文件拷贝的速度，使您的Acekard 2i容纳更多的文件，用户也可以选择关闭此功能。

●全触摸操作，Acekard 2i要为您带来的用户体验绝对不仅仅是选择与点击，秉承年度优秀手机iPhone的设计理念，您可以体验到触控屏之操作精髓所在，我们感谢任 天堂能够给予这块自由开阔的天空任由我们发挥，其便捷与先进无法用言语表达，我们所能说的就是：触控、再触控……当然，用户也可用完全用按键来操作菜单。

●内置文件操作，Acekard 2i支持在DS中直接对TF卡上的文件进行拷贝、粘贴、删除等操作。

●可引导slot-2卡，支持GBA扩展卡，直接运行GBA游戏。您的Acekard 2同时也是一块引导卡，您可以引导Slot-2端的烧录卡。同时支持3in1的扩展卡。配合GBA扩展卡您可以直接运行TF卡中的gba游戏。

●界面多语言切换。Acekard 2I实现界面多预言切换功能，方便不同国界的玩家使用。内置了8种语言。包括简体中文、繁体中文、日文、英文、西班牙文、法文、意大利文，德语。所有的语言都在系统目录的文本文件内，可以自由修改。

●自定义皮肤，自由切换，Acekard 2i支持AK RPG的皮肤，可以直接替换！所有的皮肤都支持动态切换。

●细节体现良好的用户体验。如果您之前运行过某个软件，Acekard 2i会记住这个位置。这样下次开机的时候可以直接进入这个目录。

每个文件或者目录前都有会有对应的图标。软件更是直接显示内置图标。软件太多一次浏览不完？一键切换到精简模式浏览。

配合配置文件，您还可以调整滚动条的滑动速度，选择是否显示隐藏文件。

●支持软复位，支持Download Play，支持WIFI。您可以在软件的任何时候按下L+R+A+B+下，直接复位到Acekard 2i的菜单。切换软件再也不用麻烦的开关机了。也可以在菜单内选择是否打开这个功能。

●支持直接浏览TXT文件和MP3文件

特立独行的外包装

笔者初次拿到AK2i着实一惊，简约大方，包装和老版的AK2一模一样，只不过在塑封上贴上了橘红色的Dsi贴纸，这样的设计堪称前无古人，将老包装用贴纸翻新作为AK2i的包装恐怕只有AceKard这样掌握了先进生产技术的厂商才能做到。



将塑封打开我们可以看到贴纸里面有中英文的使用说明，这样一分为二的设计理念再一次把其他烧录卡厂商聘请设计师制作的包装无情的比了下去，AceKard果然如其名一般，与众不同，独领风骚。

笔者收到的卡中没有读卡器，应该是AceKard的第二版烧录卡，原先包装中那AceKard经典造型的读卡器没有附赠着实有些可惜。不过当你把烧录卡拿在手上的时候，这样的观念恐怕就会荡然无存，为什么？因为AceKard精湛的模局设计和出色的用料工艺。AK2i拿在手里不轻不重，和普通的烧录卡没有任何区别，精美的贴纸，闪亮标签情，使它在众多烧录卡中犹如皎月一般，亮洁无暇，脱颖而出。

AK2i和之前的AK2.1不同，它不再采用卡扣式设计，而使用超声波技术将烧录卡进行封装，由此可以证明AceKard已经掌握了NDS正版卡的制作方法，那么AceKard的烧录卡也一定不会次于正版卡，如此的价格却带来如此的工艺，这不是一般厂商所能匹敌的，我想只有AceKard才做得到！

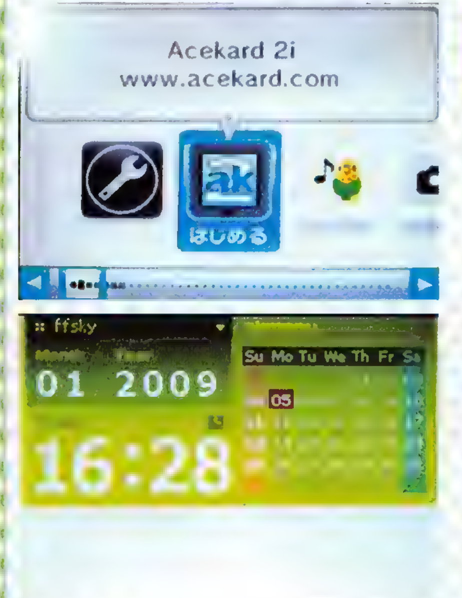
烧录卡的金手指部分再次采用了栅栏设计，这是为了更贴合NDSi的卡槽，使其更加耐用，不过加了栅栏的金手指会不会造成读取卡带的不便呢？这个问题还让笔者留到后文揭晓吧。烧录卡的卡槽则依然采用了弹簧式设计，狭小空间内的弹簧设计，不仅耐用，也能看出AceKard如火纯青的硬件设计技术。

将AK2i插入NDSi中可以看到完美无突出，不过由于开了天窗的缘故，插入NDSi。

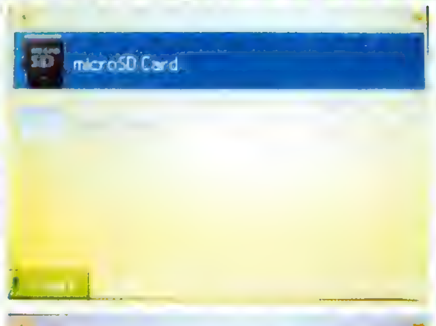
卡槽的时候有一些紧，笔者有一次竟然插进去没有拔出来，这点使得笔者前面对AK2i的制作技术有了大幅的改观，可谓是一屋不扫何以扫天下，设计制作的再好，出现这样的问题也不应该是一个大厂所应做出的事情，这让人感觉AceKard完全没有烧录卡的大厂风范，实在令人失望。

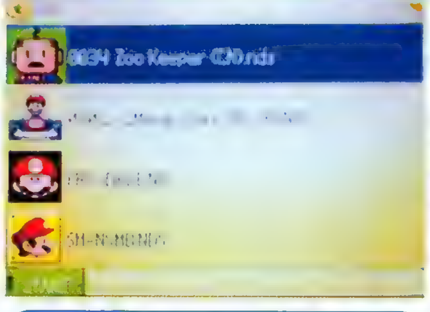
精美绝伦的界面

在经过外观的点评后我们再来看看Ak2i的内核使用到底怎样，我们可以先从官网下到AK2i的内核，它和AK2的内核是通用的，当前最新版本为4.13，最新更新解决了梦幻之星的载入问题，由此看来AK2i在游戏的使用兼容上是没有问题的，官方勤勤恳恳的更新，应该能够保障游戏运行的万无一失。



开机进入AK2i界面，笔者一下被惊呆了，巧夺天工的界面创意，天马行空的操作使用，这样的感受只有笔者在第一次用iphone时体验到过，看来AceKard的UI设计应该完全达到世界领先水平，即使是微软、 谷歌何其相比恐怕也无法相提并论了！再来看看烧录卡的功能，主菜单一应俱全，复制、粘贴、删除等等，AK2i出色的将NDSi打造成了掌上多媒体娱乐终端，不仅音乐、电影全部可以播放，FC、MD等游戏也能悉数运行，NDSi从此可将PSP踩到地狱的十八层了。





唏嘘不已的游戏兼容

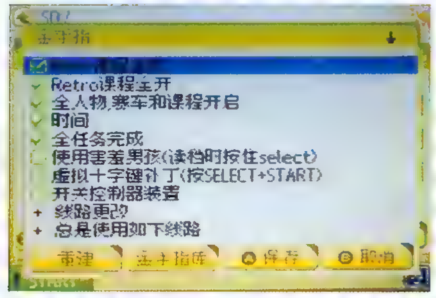
买NDSi干什么？大多数人的回答都是：游戏、游戏，还是游戏！对，NDSi作为NDSL的改良版，其新增的摄像头必将会带领掌上便携设备进入新的纪元，不过在Dsiware用NDSi本身运行的时候，原版的NDS游戏会不会在NDSi上出现问题？笔者想应该是不会的，毕竟AK2i的兼容和AK2是一个相同的高度，AK2号称100%兼容，那么AK2i肯定也是了。不过令人吃惊的地方就在这里，AK2i有众多游戏无法运行！比如马里奥赛车中文版等等，这一下让笔者的心情跌入谷底，AK2i原来并不是100%兼容，先前的宣传都是噱头，AK2i根本达不到100%的游戏兼容，然后笔者赶快看了下内核的更新时间，修正的梦幻之星是一周前的游戏，AK2i在内核的更新上虽然没有问题，但是速度实在太慢了！游戏出了一个礼拜才能玩，又是世嘉的圣诞大作，这怎能令玩家放心？AceKard的态度令人失望，因为笔者无法相信拥有强大硬件设计水准的AceKard竟然在软件更新上如此的懦弱，笔者只但愿这是AK公司的一次失误，不过其余不能玩的游戏又何时被修复呢？这真是个令人发指的问题…

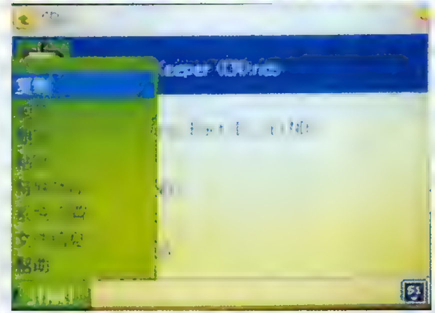
简陋简约的功能

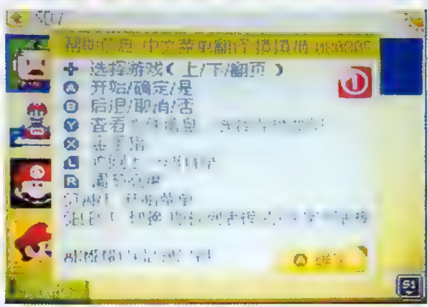
现在NDS的游戏玩家要求都高了，玩游戏，听

音乐，看电影都是必须的功能了，玩游戏有金手指、软复位、即时存档、即时攻略才是高端的烧录卡，那么完美兼容NDSi在这一点表现的怎么样呢？答案是AK2i只有软复位、金手指，而像是即时存档、即使攻略等高级附加功能却一项没有，这再次证明了AceKard公司在软件开发的鸡肋水平，因为笔者又看到AK2之前更新的内核把玩家bliss的自制内核整合入了其中！一个烧录卡大厂竟然靠整合业余玩家的自制内核来丰富自身的功能，简直无法想象了，看来AceKard的公司水平真是应得上一句话：金玉其外败絮其中。笔者想说的是，玩家买来烧录卡不是看的，而是玩的！如此的软件实力真让笔者替购买了AK2i的玩家捏一把汗，假如AceKard的开发水平跟不上那么AK2i岂不就是废了？众所周之，NDSi是可以进行系统升级的，说不好在一次的升级中，所有的NDSi烧录卡都倒下了，但是其他厂商在更新中让它们的烧录卡继续支持NDSi，而AK2i就真的不好说了，AceKard孱弱的软件实力根本不能让玩家放心，如此的解决也只有不升级主机了，而NDSi通过主机升级支持的那些附加功能我们却又无法享受到了，恐怕1000多元主机的附加体验一定会让我们放弃AK2i的，如果AK2i想要征服广大的玩家，应该先把即时存档和即使攻略等高端功能开发出来，然后再修复前面提到的那些不能运行的游戏，这才能令购买AK2i的玩家放心。









直接明了的分析

在测评末尾，笔者为大家详细的总结了AK2i的优缺点，并将其分列如下，希望简介明了的说明能够让玩家对AK2i有一个更加深入的认识：

●**优点1**：包装出色，卡带制作工艺精湛，达到了世界领先水平，完全掌握的任天堂开发技术让AK2i的外表在烧录卡中鹤立鸡群

●**优点2**：烧录卡界面出色，和iphone相同的操作体验能让玩家产生错觉，我们到底是在用NDSi还是iphone

●**缺点1**：游戏兼容性有待提高，NDS进化到NDSi居然还有游戏不能运行，这应当即使进行修正，并且游戏兼容的更新上也较慢

●**缺点2**：附加功能少的可怜，官方内核靠整合自制内核进行更新，让人对AceKard的软件研发水平产生了强烈的质疑

后记

不过，在最后笔者还是要感谢AceKard给我们带来了这样神奇的事物，毕竟AK2i让我们手中的NDSi变废为宝，它再一次掀起的NDSi触摸纪元，或许会让任天堂也应感谢AceKard，因为NDSi的销量能在圣诞屹立不倒，AceKard功不可没，我们要感谢任天堂，更要感谢AceKard！

□文/兰亭居士

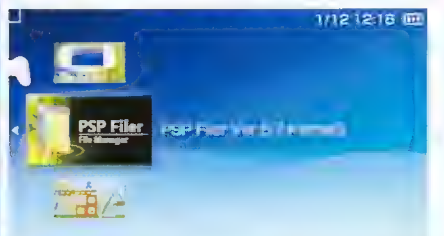


Filer强大的PSP文件管理软件

PSP上的管理软件不少，最著名的是iRshell和Filer。尤其是后者，文件管理功能特别强大。遗憾的是，虽然Filer的功能很强大，但是使用的人远远不如iRshell多。最新版本v5.7刚刚推出，所以在此推荐一下。

Filer是PSP的一款比较老的软件，看文档为日文，作者大概是个日本人。新版本v5.7于08年12月中旬推出，一定不要错过。如果你使用过这款软件，那么可以无视本文了。因为新版本界面改进不大，使用方式基本和老版本一样，只是改善了部分功能和稳定性。下面介绍一下Filer的功能。整体来说，Filer的功能是PSP的文件操作系统。能够对PSP记忆棒上所有的文件进行操作，对它们进行复制、粘贴、剪切、删除、新建文件夹、重命名等操作。还能够对PSP NAND进行操作，备份flash固件。还能够进行提取UMD光盘文件，查看文件内码，解压缩压缩包等操作。当然，显示PSP中的文件和属性等小细节Filer也不会缺少。除此之外，Filer还支持各种媒体文件，比如BMP、JPG、WAV、MP3等。Filer的文件管理极度强大，几乎所有操作都有，篇幅所限，笔者只能进行比较简单的介绍，让你尽快熟悉Filer的界面和操作方式，更多的小技巧等待你自己的摸索。

1、程序的安装：PSP自制程序的安装方法都一样，只要把程序文件夹拷贝到PSP/GAME文件夹中即可。Filer也不例外，将Filer文件夹拷贝到PSP/GAME文件夹中。

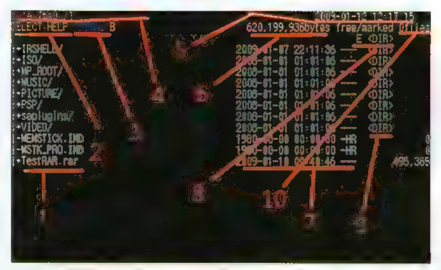


2、将Filer拷贝大PSP/GAME目录中，如果不能运行就需要拷贝另一个文件夹Kernal3。这是由Filer的特性造成的，两个文件夹中的文件对应不同的版本。

3、在PSP记忆棒的目录中看到图标，运行PSP Filer Ver.5.7.Kernel3。

4、首次进入Filer软件会提示选择语言。里面的语言较多，目前新版没有中文版，所以选择你能看懂的语言吧！语言设置后，以后再进入Filer就无需设置了。如果想修改语言，可以在记忆棒Filer文件夹中编辑filer.ini文件，里面有语言命令。或者删掉这个filer.ini文件，再次进入Filer就会要求重新设置语言了。

5、设置完语言，就见到了Filer的主菜单。看似很简单，实际功能非常强大，操作也比较多，几乎没有PSP按键都用到了。



●图中数字标识位置的含义：

1，文件和文件名，前面的+代表文件夹是否展开
2，提示信息，按SELECT键打开帮助菜单
3，CPU频率
4，磁盘区域
　　ms0：记忆棒
　　disk0：UMD
　　flash0：PSP内存空间flash0
　　flash1：PSP内存空间flash1
　　RAMDISK：PSP 2000新增的32MB内存
5，当前日期、时间和电池电量

北京 李梦　我想认识大龄点的玩家，能不能把交友的年龄从小到大排列顺序呢？（某编：貌似不能）
女，25岁，北京市海淀区七贤村，QQ360244694

6，当前磁盘区域所剩空间

7，创建时间，后面的字母含义如下

S为系统文件

H为隐藏属性

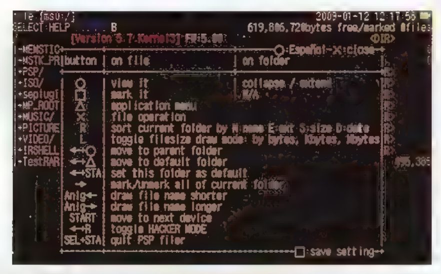
R为只读属性

8，文件夹标识

9，有<DIR>字样表示此为文件夹

10，当前选择的文件数

6、先来看看Filer的帮助菜单，对熟悉Filer的操作有很大的帮助。按SELECT键打开帮助，说明如下。



—— 帮助说明 ——

圈键：浏览（在文件上），打开/收起（在文件夹上）

方块：选择（在文件上），无（在文件夹上）

三角：应用菜单

叉键：文件操作

R键：当前文件夹分类：N名称，E类型，S大小，D日期

L键：切换文件容量显示:bytes,Kbytes,Mbytes

左键+圈键：移动到上级文件夹

左键+三角：移动到默认文件夹

左键+Start键：设置当前文件夹为默认文件夹

右键：全选/不全选 当前所有文件夹

摇杆左键：显示右侧属性

摇杆右键：隐藏右侧属性

START键：移动到下一个磁盘空间

左键+R键：开启HACKER MODE

选择键+开始键：推出PSP Filer

7、Windows中的文件基本操作是剪切、复制、粘贴、重命名、新建文件夹、显示文件属性等。这些功能Filer中都有，操作方式是：

将光标移动到某个文件或文件夹上，然后按X键打开文件操作菜单，然后在菜单中按如下按键进行操作。

圈键：拷贝/移动 当前文件（文件夹）

方块：删除这个文件（文件夹）

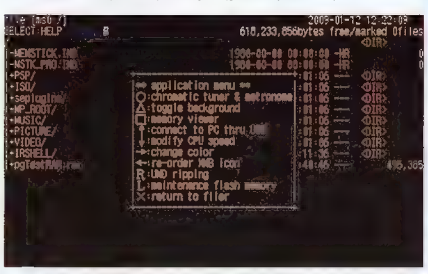
R键：重命名这个文件（文件夹）

L键：创建一个新文件夹

上键：显示/编辑当前文件信息

X键：取消

8、除了文件操作菜单，Filer还有一个界面——程序菜单。打开方式是按三角键，打开菜单后不要按X键退出，而要在这个菜单中按相应的按键，实现各种功能。按键功能如下：



圈键：调音器/节拍器

三角：切换背景

方块：浏览内存

上：用USB连接到PC

下：修改CPU速度

右键：改变颜色

左键：调整自制程序图标

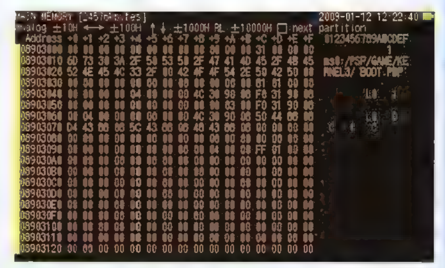
R：提取UMD

L：备份flash内存

X：返回filer

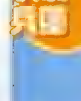
9、看看程序菜单中的这些功能吧。首先是调音器/节拍器功能。按圆圈键打开调音器/节拍器，默认界面是调音器。在调音器中按方块键，切换到节拍器。按方块键在这两个菜单切换。调音器和节拍器的功能就不多介绍了。热爱音乐的读者可能会用到这两个功能，普通玩家无视好了。

10、在程序菜单中按方块键出现浏览内存画面。不是高手也看不懂啊，最好不要乱动，继续无视好了。



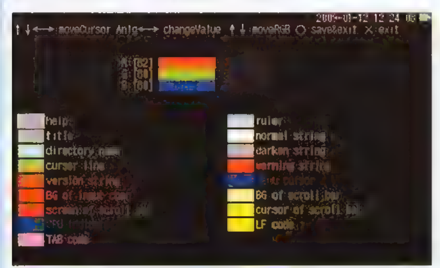
11、在程序菜单中按十字键的上键连接USB，然后在Filer界面中和PC拷贝程序，非常方便。如果没插USB线就会出现没有连接的画面。

12、在程序菜单中按十字键的下键调整CPU频率，这个功能很简单，按不同的按键对应不同

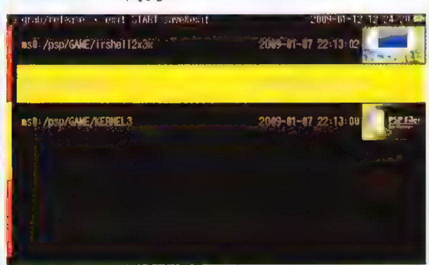


的频率。默认是222MHz，如果需要更高的频率可以随时调整。

13、Filer的菜单很普通，作者大概为了让界面华丽一些，增加了调整Filer菜单中所有细节颜色的功能。在程序菜单中按十字键的右键，打开颜色设置菜单。设置颜色位置如下：



help：帮助菜单
title：标题
directory name：文件夹名称
cursor line：光标行
version string：版本字符
BG of input char：输入菜单背景
screen of scroll bar：卷轴画面
CPU indicator：CPU指示器
TAB code：TAB代码
ruler：标尺
normal string：普通字符
darker string：暗色字符
warning string：警告字符
menu cursor：菜单光标
BG of scroll bar：卷轴背景
cursor of scroll bar：卷轴光标
LF code：LF代码

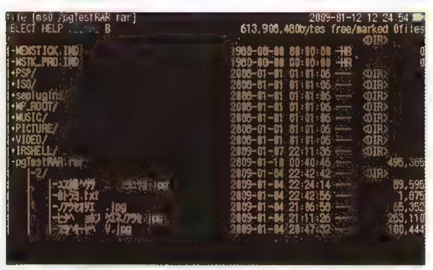


14，在程序菜单中按左键出现自制程序菜单，功能是调整XMB中自制程序的前后顺序，按圈键换位置。比如将下面的某个自制程序挪到最上面，退出Filer程序回到PSP的官方XMB系统后，在PSP记忆棒中会看到自制程序图标的顺序发生了变化。刚才调整到上面的那个程序显示在第一个位置。



15、在程序菜单中按R键打开这个提取UMD光盘菜单，输入名称就可以提取UMD光盘的镜像了。这个功能对普通玩家的意义不大。

16、最后是几个特殊点要说，如果不熟悉HACKER MODE功能，那就千万不要去别碰。进入HACKER MODE的方法是按左键+R键，所以不要按这个组合键。所谓的HACKER自然是程序高手，在这个模式里可以编辑很多东西。普通玩家如果不懂，不小心删错东西很可能会导致PSP变砖。（注意，进入此模式左上角会出现HACKER MODE字样）



17、由于篇幅所限不可能把Filer的所有细节讲清楚。一个比较重要的地方是，Filer支持压缩文件，把压缩文件拷贝到记忆棒后，在Filer中可以直接打开，各种功能非常完善。这也是这款软件深受玩家喜爱的原因之一。

NDS/PSP软件动态情报

DS1942游戏合集

版本：DS1942 V1.0

作者：Copper　发布时间：2009.1.10



NDS上的一款“自制游戏”，完成度不错，值得推荐。作者Copper最近发布了一款NDS上的新的街机游戏，类似模拟器的方式运行1942系列，包括1942、a、b、w三个版本。a是街机的A版、B是街机B版，而W是Williams Electronics授权的版本。

NDS播放器Moonshell

版本：Moonshell 2.00 beta3

作者：Moonlight　发布时间：2009.1.8

最近Moonshell更新非常频繁，在短短的几天时间里，从beta1更新到了beta3，让人应接不暇。Moonshell作者Moonlight早就是M3公司的人了，还能保持这么强劲的更新频率，显得很厚道。另外，估计是新年的缘故吧？大家都有些时间做“闲事”了。至于beta3版更新的内容就不一一列举了。因为更新的东西很多，而且也许过两天beta4就发布了。

终极PSPTube v1.7

版本：Ultimate PSPTube v1.7

作者：JK108　发布时间：2009.1.10

PSPTube是一款老软件了，作者最近更新了版本，改善了很多小细节。另外，PSPTube不仅支持YouTube，还支持这些视频网站：CrunchyRoll，Dailymotion，Google Video，Guba，LiveLeak，MegaPorn，MegaVideo，MetaCafe，MuchoSucko，MySpace Videos，MyVideo，NothingToxic，Pornhub，RedTube，Shufuni，StageVu，ThatVideoSite，TNAFlix，Tube8，Tubelso，Tudou，VBox7，Veoh，VidMax，Vimeo，Wanktube，xHamster，XVideos，Yuvutu

Ultimate PSPTube v1.7的更新内容：

- 收入了Vimeo视频网站；
- 收入了VidMax视频网站；
- MegaVideo视频网站收入了，不过搜索速度很慢；
- 升级了可选主题；
- 增加了YouTube和TNAFlix的特殊搜索功能；
- 成人过滤器变成了可选设置；
- 修改了Pornhub中的bug。

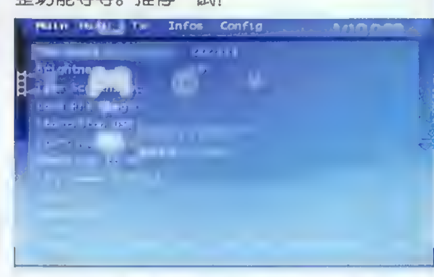
自定义固件扩展程序v3.1

版本：Custom Firmware Extender v3.1

作者：Cpasjuste　发布时间：2009.1.8

Cpasjuste发布了他的作品，Custom Firmware Extender v3.1（自定义固件扩展程序）。使用这个程序你可以给自定义固件增加各种超赞的功能，比如在游戏中听歌，在游戏中运行其他prx程序等等。

Custom Firmware Extender是M33固件的扩展软件，功能很多。软件有一个独立的界面，可以在PSP系统菜单中运行，也可以在游戏中打开。安装方式类似prx文件插件的安装，将文件拷贝到PSP的插件文件夹中，然后设置vsh.txt和game.txt文件，然后在恢复模式中开启即可。程序的界面效果很不错，功能简单易懂，并且都是非常实用的功能。比如在系统界面或者游戏中随意设置CPU频率、调整屏幕亮度、截图、读取PRX插件、使用USB连接等等，还能够在PC上读取PSP画面，在游戏中随意更换自己的歌曲，通过Posion制作的HostCore通过USB读取PC上的各种文件，比如视频，游戏ISO和自制软件。使用这些功能需要用组合键，比如在游戏中按某两个键就可以播放自己的歌曲，再按一次就可以关闭。另外这款软件还有时间机器功能，快捷组合键的调整功能等等。推荐一试！



《爆裂赛车》存档漏洞

作者：MaTiAz　发布时间：2009.1.8

2009年1月初网上流传PSP 3000破解的消息，号称有人能够用《爆裂赛车》的存档漏洞运行自制程序，似乎PSP 3000马上就能刷机了。其实事情进展并不顺利，根据Dark Alex网站主管表示，这个漏洞意义不大，根本不能进入PSP的service模式，也就无法刷机。当然有进展总是好的。又过了几天，《爆裂赛车》存档漏洞的作者MaTiAz，将他的Hello World程序和“斯巴达”开发包发布出来，让大家一起研究。可以肯定的是，GripShift这款游戏的销量最近会突然升高。



软硬兵团

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 众神之战三部曲～最终章～情报解禁！

终于，官方公布了神奇宝贝第12部剧场版的相关信息，包括标题、宣传海报与特报影片等。这部最新剧场版的标题暂定为「超克の时空へ」（暂：前往超克的时空），其中的「超克」有"超越克服"的意思。这次的标题含义比较深奥，不过根据以往惯例，明年标题应该会再加上主役神奇宝贝的名字。预定于2009年7月18日在日本公映。同时，还揭晓了早前汤山监督所预告的那只掌握故事关键的「黄色」「电气系」的神奇宝贝的真实身份——皮丘。虽然这次的悬念比较雷人，但是这是皮丘也并非普通的皮丘。根据官网的介绍，她是左耳尖岔开的、活泼又略有早熟的女孩子，最喜欢25号树果金葡果。更多情报请期待后续报导。



→大家都从这个奇怪的标题里找寻到什么信息了呢？无论如何，神兽大乱斗都十分值得大家期待。



↑话说神秘的口袋妖怪原来是皮丘……

口袋游戏

◆美版《白金》&迷宫续作！

近日，北美任天堂正式确认了《神奇宝贝白金版》（Pokémon Platinum Version）的发售日期为2009年3月22日。同时，还公布了部分白金中新增人物、地名、道具的英文名。银河队的科学家"プルート"、国际警察"ハンサム"的英文名分别为Charon、Looker；"破碎的世界"的英文名为Distortion World、"Wi-Fi广场"的英文名分别Wi-Fi Plaza；"对战记录器"的英文名为Vs. Recorder。

另外，《白金》在日本的销量突破200万大关，截止至2008年12月7日，达到200万9000件。

湖北 李显卓 刚八校联考完。虽说心里是不在乎，但的确有些莫名的不安。
男，18岁，湖北省黄冈市黄州去黄冈中学（新校区）高三，QQ287232988



↑美版的封面风格和日版基本一样。

在最新一期的《快乐快乐刊1月号》上，公布了《ポケモン不思议のダンジョンシ》（神奇宝贝不可思议的迷宫）系列游戏将有新作诞生，标题以及更多信息将在2009年1月15日出版的《快乐月刊2月号》上发表。目前，神奇宝贝不可思议的迷宫系列已经发售了4作，《赤の救助队》《青の救助队》与《时の探检队》《暗の探检队》。续作会不会叫《空の探检队》《光の探探检队》呢？（笑）

◆喵喵前英文声优Maddie Blaustein辞世



曾在1998至2006年间担任8年喵喵声优的Maddie Blaustein女士不幸辞世，享年48岁。

她的葬礼已在2008年12月17日于家乡纽约举办。Maddie女士不仅在神奇宝贝动画中有出色的演出，在其他作品(如：索尼克X，恐龙王者)中也有她的参与。另外，她还演唱了《The Chistmas Song》《Nobody Don't Like Christmas》《Meowth's Party》等与喵喵相关的歌曲。

◆新年闪闪包2009

一年一度的“ピカピカバッグ 2009”（新年闪闪包2009）将于2009年1月2日在日本各地神奇宝贝中心店内上架（部分店为1月1日）。包内装入了神奇宝贝不良蛙毛巾、皮卡丘玩偶、玩具箱等物品，其中玩具箱为随机抽取，有洁咪、皮卡丘（♀）、骑拉帝纳三种样式。这次的新年闪闪包与往年最大的不同，就是外包装采用了雌性皮卡丘的设计。顺带一提，雌性与雄性皮卡丘最大的不同点在于尾巴是否为心形。



←每年惯例的大礼包，里面的东西嘛，没啥新鲜的。

口袋战术 强化与弱化(2)

7、高速移动——先行才是王道

这个技巧存在一些很大的争议，主要是关于价值问题的。很多玩家认为该强化技巧价值未必大，很大情况是和是一般对战氛围有关，如果一个全是盾牌级速度的世界内对战，而且攻击能力都没有高到离奇的情况下，那么高速移动的价值本来就低许多，甚至一个某些队伍只要240的速度就可以超越对方所有了。

但DP时代中，老强化技巧中崛起的就是高速移动。没的说，专爱围巾的出现后，谁敢说自己的速度绝对比对面高？RS时代高速移动可以说是钢螃蟹的专利，由于本身攻击高，而且本系彗星拳的效果有提升攻击效果，因此高速移动排除接力的情况下，在RS时代只可能出现在钢螃蟹身上。

DP时代暴力攻击手多了，而且还多了和高速移动判定完全相同的岩切，并且还是技能机，使得速度强化也泛滥了起来了，比如霸王龙这个暴力角色就是非常好的一个速度强化手。

8、充电光线——技巧效果强化的典型

DP内新出现充电光线是标准的依靠技巧特效来强化的，而且几率高达70%，兼顾技巧本身

游戏单间

这个呢，在100期时，月莺大人曾说正在写小说的，所以呢，就麻烦一下小武去问下写完了没有。（翔武：貌似搁浅）
男，17岁，广东省肇庆市封开县江口镇解放路30号新华书店，QQ308380290 广东 植子扬

命中率90%而言，综合提升率也达到了63%，而且这招也给了一些无法学习十万伏特的PM一个电系技巧的空间。

排除充电光线外，恐怕就是彗星拳的价值要大一些了吧，也比较局限在钢螃蟹上使用。还有原始力量、银色风、妖风等提升所有能力的技巧效果很值得用，一旦强化成功，很大情况下是绝对的优势，提升几率一般可以依靠波克基斯的天之恩赐效果，也可以用睡觉+梦话的combo来增加使用频率。

弱化的战术的运用

弱化技巧不被常用的原因多半是因为对手可以交换，因此所做到的效果未必实际。弱化可以说很多情况下不会被人看好，这些技巧不像强化技巧一样，有着稳定的成功率，比如金属音的命中85，很多情况可能只是白白的徒劳使用，遇到水母之流的话，还是趁早自己逃了为妙。当然弱化也不是一无是处，在配合一些特殊战术的情况下来说，弱化有着重要的作用。被弱化的对手往往会进行交换，恰当地利用这个机会就可以把握战斗的主动。

1、威吓特性——弱化战术的崛起

弱化战术同样是RS时代开始发展的，特性概念的出现也给弱化战术带来一些用途。威吓特性的效果文字非常简单，就是在出场时可以降低对方一级攻击。别小看这一级攻击，往往在被威吓过一次后，本身物理耐久中等的PM可以减少许多伤害，也成为了游击中一个优良的特性。

由于这个特性的判定是在出场弱化攻击，因此这种弱化的目的可能仅仅是只求对方一换，但却没必要浪费回合去使用弱化技巧。一般在双特性的选择中，很大程度上威吓特性都可以替代另外一个特性，这也正是威吓的强度所在造成的。在成型的弱化战术而言，威吓特性无疑是弱化战术的一个重要里程碑。



→肯泰罗、暴鲤龙正是用特性弥补耐久的典型，对老牛来说尤其明显。

2、技巧特效弱化

由于弱化技巧往往容易被交换给驱使，因此日常对战中出现最多的应该就是依靠攻击技巧的特效来弱化。最显著的自然就是盲点不大的鬼系影球,仅仅一个普通无效盲点令人头痛。20%的弱化特防效果，也导致了一些属性盾甚至都难以招架住鬼系特攻。



→凭借技巧的高概率降防效果，攻击力更上一层楼的水都。也有用精神干扰的。

虽然这种方法几率不高，但实战中往往容易被这种技巧弱化给赶跑了站场的盾牌。天恩特性的PM更可以把一些技巧的弱化几率翻倍，导致过于强大，比如吉拉奇的天恩特性是大多数弱化战术的标配。

3、配合追杀的弱化

很显然弱化的结果无疑对方容易交换，而交换时可以引起另一个技巧的威力倍增，那自然就是追杀。自DP时代追杀成为物攻技巧以来，配合的弱化技巧也自然是弱化物理耐久的。常见的本系乌鸦头头就可以使用噪音+追杀的combo,很多情况下能够导致对方欲换不能，欲打又不成的场面，但这个战术存在的弱点是上场机会少，噪音的MISS率时常让人比较头痛，也导致这个战术没有那么流行。

此外格斗系中使用本系碎岩效果来弱化的卡波郎也可以使用追杀，并且由于新特性技师的效果，追杀威力和碎岩威力都提升到了60（追杀发动效果威力仍然是80）。更可以配合自身还依然可行的强化技巧巨大化来实行该战术。

4、捕获接力弱化

同样还是这个问题，弱化不被接受主要是因为交换就解除。那么通过捕获限制对方的交换

就自然可以达到弱化的目的。不过仅仅只有一个弱化似乎有点小题大做，因此捕获最终需要的还是接力出去，这样可以让其他PM更容易的控场站稳，因此这种弱化主要弱化的是攻击或者特攻，来保证其他PM更容易站场。

适合的精灵自然是捕获之王月精灵，弱化技巧中泼沙和撒娇属于标准弱化技巧，还有挠痒这个双弱化技巧可以参考使用，同时封锁吹吼的挑拨也相当实在，捕获技巧黑眼神也不用多提了。

5、弱化和替身的微妙关联

可能很多人都认为这种战术比较离谱一点，因为简单看这两招几乎没有任何关联。这个战术也成为了口袋圈子内一个比较大的争议话题。确实，替身在用的好的时候作用相当大，不但可以试探状态，还可以安全实行攻击，所以抱这弱化一次兼顾打一次的想法，很多人就会认为弱化不如攻击两次。

但事实真的是这样么？

替身如果被对方一次破解的话，那么恐怕的确是这个结果，但你替身一次没被破解呢？这样的话你就更安全了不是么？所以说，使用这个战术你自身就最好先保证自己的替身不会被对方破坏。举个简单的例子，妙蛙花的双本属性都难以奈何自爆磁怪的替身，那么我磁铁在他面前使用金属音可以说是绝对不亏的战术，即便对方交换了，金属音命中了对方还是得交换，也就是等于说对方只可能忙于交换。


→无论是快乐、光翼还是许愿星，之所以被禁很大程度上是由于这个天恩特性。

替身配合弱化的最大原因主要还是我一旦保留了替身，那么弱化对对方势必造成很大的威胁，可能有人会说，那强化不是一样么？没错，的确一样，但我同样可以反问一下，磁铁可以强化么？所以说，弱化配合替身的战术还是成立的，仅仅需要特定PM。

6、以自杀换取大幅度弱化的临别礼物

没得说，这招是从RS时代开始出现的，他的出现就和龙舞的出现一样，同样也改变了弱化战术的命运。可能有人会问，为了弱化去自杀到底值不值，直接大爆炸都比这招要好，所以也导致这个战术被玩家看好的几率比较低。



→一般来说看到毽子棉第一反应都是孢子+鼓掌，但弱化方面它也是很有作为的。

没错，为了弱化自杀看着的确很不值，但自杀的同时不要忘记一件事情，自杀后你场地空了，所以就会立刻获得交换权。这么说你应该想到了吧？没错，换上的PM才是大做文章的PM，光一个临别礼物来弱化攻击也不可能有什么实际意义。如果我换上的是一个舞剑的音速蝉呢？如果我换上的是一个腹鼓喷火龙呢？如果我换上的是一个岩切霸王龙呢？这些完全可以考虑下后果，一旦辅助他们强化成功的话，可能灭队的就是自己了，但自己的攻击能力已经被弱化，又无法给予对手巨大伤害，这样是不是很尴尬呢？

使用临别礼物的主要就是在于形式和配合，比如毽子棉、超能女王、画狗等都可以利用催眠技巧来配合。

7、双打才是弱化的真谛！

单打的时候可能一招弱化就容易被对手交换掉，但双打的情况下可就好多了。很多弱化技巧可能只有仅仅的降低1级能力，比如叫声、摆尾等技巧，可能很多玩家会忽视这些技巧。但不可否认，这些技巧都是二体范围的，因此在双打中的优势可以彻底体现出来。

还有最常见的冰风弱化速度，不但是冰系技巧可以打击几条飞龙外，同样还是二体技巧，在双打中削弱对方速度就是等于是间接减少对方出手机会。



大家新年好啊。说来这期杂志截稿的时候春节已经临近了，作为中国人传统的重要节日，春节才标志着一年真的结束和新一年的开始吧。所以这期的口袋CLUB也就不搞什么活动了，做一做总结，归拢一下思绪，准备迎接明年的金银复刻版和空之救援队吧！大家新年快乐哦



□文责/八房
□美编/伟哥

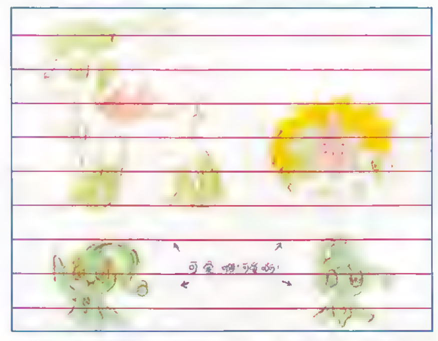
玩友来信选登



江苏省卢读者的来信：

我从12岁开始玩口袋游戏的，如今14岁，在这2年内，从红到黄，从黄到金、水晶，再到绿宝石，然后红的改版火红，刚玩了三个月的钻石（其实早通关了），我都一一玩过，眼睛也为此降了不少呢……不过这不能成为我不玩口袋Game的原因！我喜欢所有的火属性PM，只是由我的第一只PM——小火龙引起的，我没看口袋动画，爱玩口袋游戏，爱读《口袋迷》，爱收集口袋公仔，爱买《神奇宝贝：特别篇》，对口袋十分的，绝对的，超级的热衷！

火红是我第一次玩的口袋游戏，也是它让我爱上了口袋妖怪。看那女主人公多像特别篇里的小蓝！开始玩时，我就闹出个大笑话：找不到大木博士，在沙拉镇转了约20分钟，失望透顶的我只好走向草丛，心想：自己去抓只怪兽好了……没想到还真@#￥*%，运气好……（这个= =）选了小火龙后，取名为花火。（日向一族？）一路上杀杀砍砍，在天元时就升到14级。（其实是不知道要送包包才一直在那边打），在库吉上了船后听船长说要开船了，我就一直在那等……在幽灵塔抓大哥拉时浪费一个又一个球，心想：这大哥拉好厉害！我丢了那么多球都抓不到！厉害！太厉害了！在网上听说斗士之路有火焰鸟，就满载信心地买了20多个超力怪兽球，不料在那儿碰了半天，全部怪兽（其中有喷火龙、风速狗、火伊布、和从朋友那用飞天螳螂换的九尾）都升到60级以上，还碰到了一只颜色奇怪，出场还会有颗星转圈的大岩蛇！后来才知道那叫闪光怪兽。打四天王时，冰天王的乘龙浪费我不少时间，其它几乎被我强大的火系队用喷火、大文字秒杀，到了最后一个冠军小茂时，我的火焰技能在水箭龟面前看似有效，但伤害不太大，于是输了。后来用我一直很照顾的风速狗换了同学的火爆兽，竟然还是只♀的！不过她会雷电拳哦！最后我又练了一只铁甲暴龙，在百般要求下，又加了一只闪光的大蛇，把我可爱的火速狗换回来了！太开心了！HOHO……在同班玩口袋的同学帮助



↑卢读者在信纸上的涂鸦。透过青涩的笔触可以感受到绘画者对口袋系列的热爱。

交友 广东 陈琦玮
PSP电影和音乐放到哪里才能播放？（放到MUSIC和VIDEO文件夹里啊，注意格式）
男，15岁，上海市虹桥路996弄，QQ：850113202

下，我对口袋游戏渐渐了解起来了，也知道只练火系怪兽是不行的，火红很好玩，虽然不能集齐全图鉴，但我至少抓到了一半的怪兽，有些是通信换的。

口袋游戏十分有趣，我十分期待白金，祝《口袋迷》和《PG》越来越顺利，读者越来越多!最后再说几句：我寄的有点晚，可能来不及，但你们要看哦!来得及的话请登上，一定要登上!这可是我第一次寄信呀！关于口袋游戏我就是想问问，怎么让绿宝石和火红通讯呢？我想把火鸡战士送过去，方便的话请告诉我，或有哪期有的，或者小火鸡在火红哪里抓的？谢谢。

编者按：啊，首先先回答你的问题，火鸡在火红中是没有野生的啦，想要的话只能传送来了。想要正常传送的话，绿宝石那边需要通关且找博士升级了图鉴，火红除了通关之外还要完成4~6岛夺回蓝宝石任务才可以。如果用386版ROM的话可是有可能死机的哦。

口袋妖怪——抹不掉的回忆

3、4岁时，邂逅了《口袋妖怪》，在如云的电视频道中，被一只可爱的黄色电气老鼠所吸引，对口袋的喜爱就如滔滔江水一发不可收拾。

喜欢小智的精灵，喜欢小智的青涩，喜欢小智的活泼，喜欢他的微笑，一路慢慢走来，发现喜欢过许多东西：陀螺、游戏王、四驱车、小樱的牌……但回头一看，发现心底里的那个最深处的地方还是归属于口袋。

爱屋及乌，爱一个人就要爱它的全部，东西也是，我又慢慢接触了卡片、游戏……玩卡片时是在2年级，同学们家里都有很多，每攒够5角钱就去商贩那去买一袋，一直到现在还留着，PM的每一个动作，是帅还是可爱，都会让我们议论好久。三年级时，有了一些钱，买了粉多小玩偶。睡觉时放在床头上，幻想着我哪天能拥有一直我的第一只PM是什么？会什么绝招？然后开始编写我的旅程。 每当在上补习班路上，愁眉苦脸的，面对同样的老师，面对同样的朋友……每当此时，我的身体里就会产生自我安慰素：幻想ing

老师：最近大家表现不错，我家每人发一只口袋妖怪，好吗？

同学们：好！

老师：有妙蛙、火龙、杰龟、波波、拉达……你们都要哪一个？

同甲：我当然要小丑鱼了！

同乙：那个是我的！

同丙：还是鲤鱼王最好！

同丁：那有什么，我有一只变色龙！

同X：让我们看看！

同N：还是我的梦妖好看！

同N+1：哪凉快哪呆着去,看我的海星星……

Leo：哈！哈！哈！你们那些都是啥子呀看我的（只见我从球里拿出一只小猪。PS：笔者最喜欢的PM是小山猪）

同学们：好可爱，好漂亮！这就是集所有PM优点为一身的小山猪！

每当想到这里，我总会露出会心的微笑，我在路上傻呵呵地笑着，同学们像看ET一样望着我。

五年级了，我入手了SP，当时，我怀着无比激动的心情按下了开始键，过一秒：白屏！过2秒白屏！我的心很弹跳猪样乱跳。紧张ing，过三秒！《口袋妖怪 红宝石》的字样出现在我面前，上面有个巨型顿甲（还没见过古拉顿）。由于太激动，手放在A键上一直颤动，结果我的名字起了“花花花花花”，只好重新开机。以下几则是玩的过程中的趣事：



↑小小的一台GBA承载了我们太多的梦想。相信许多读者都是从GBA时代加入掌机大家庭的吧。

1、第一次起名叫“弘岩”，我爸说是“红颜”，但我起名叫弘岩后经常掉档，难道应了“红颜薄命”的典故？

2、想把自行车给豪力用，以为那样速度就快了。还有在别人家用自行车，然后系统显示：Leo可以使用（这个是汉化的问题）。我想可以使用正不能用，这不骗人吗？（汉化问题）

3、第四次打春子时，她的沼跃鱼太强了，干不过她，就使劲使球（以前没试过向其他人的怪物丢球），最后后果可想而知……

口袋陪我度过了10年，我不会忘记我与它的记忆，当然这份记忆也永远不会变成回忆。

文：Leo

游戏单间



精彩战报评析

后发制人——走出数据的误区

不可否认，喜欢打人的人在地球上绝对比喜欢被打的多得多，因此，在PM这款可以二择的游戏中，进攻的推崇者占了大多数——其中就包括了几乎所有的初学者。而如今老任为了配合新手的重口味而把DP弄得辛辣无比，白金的出现更是往这锅烟都可以熏死苍蝇的浓汤里再放了一把胡椒。但喜欢打人是一回事，会打又是另一回事了。受到1.5倍加成的诱惑，越来越多的人开始选择专爱专围，但PM对战不是算数（也不是统计），并不是戴上专爱专围自己的功力就提高了一半。下面，笔者将通过实例来给读者换换口味。

笔者队伍：耿鬼，钢鸟，假面玫瑰，蘑菇袋鼠，悬浮磁铁，盔甲暴龙

EOK队伍：超能斗士（专爱头巾），割草机电鬼，毒刺水母，碧云龙，纽拉王（专爱头巾），巨钳螳螂（专爱头巾）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

战斗开始！

可选规则：PP上限提升

EOK放出了PUMP(超能斗士)！

sspass放出了耿鬼(耿鬼)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART1:

开始回合 #1

sspass收回了耿鬼(耿鬼)！

sspass换上了钢鸟(钢鸟)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的PUMP使用了思念头槌！

这不是很有效...

开始回合 #2

EOK收回了PUMP(超能斗士)！

EOK换上了电鬼飘过(割草机电鬼)！

——这就是专爱的短板，如果不是因为追求威力，拥有催眠术或戏法的超能斗士未必会让钢鸟舒舒服服地撒钉子。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的钢鸟使用了石砾！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

随后笔者派上假面玫瑰来挡了一下鬼火。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART2:

开始回合 #4

sspass收回了假面玫瑰(假面玫瑰)！

sspass换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)！

主角登场。别看它没带专爱，但它对敌人造成的杀伤却远远超过了1.5。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的电鬼飘过使用了保护！

但它失败了！

——对手消耗而非戏法型的电鬼暴露了。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的蘑菇袋鼠的剧毒珠使它中毒了！

这回合袋鼠虽然没攻击就要撤退了，但中毒后上场机会大增。

开始回合 #5

EOK换上了水母游过(毒刺水母)！

水母游过受到了隐蔽沙砾的伤害

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass换上了假面玫瑰(假面玫瑰)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #6

sspass换上了钢鸟(钢鸟)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的水母游过使用了舞剑！

EOK的水母游过物攻疯狂提升！

对方毒刺水母的真实身份——物攻手暴露后，笔者开始肆无忌惮地乱吹，直到吹到了克星割草机电鬼。由于假面玫瑰被毒刺水母压制，因此笔者将消耗电鬼的头号人选定为了它而非磁铁，在电鬼中了种子后，双方鸣金收兵。EOK派出了纽拉王，笔者派出了钢鸟。于是，电鬼又蠢蠢欲动了。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART3:

开始回合 #15

sspass收回了钢鸟(钢鸟)！

sspass换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)!

假面玫瑰HP不多了，替补选手顶上，攻守兼备的队伍不能轻易缺失任何一角。

EOK的电鬼飘过使用了十万伏特!
这不是很有效...
(对sspass的悬浮磁铁造成73伤害)!
结束回合 #15
EOK的电鬼飘过(割草机电鬼):139 HP
sspass的悬浮磁铁(悬浮磁铁):290 HP
开始回合 #16
EOK的电鬼飘过使用了保护!
电鬼飘过进入了保护范围!

sspass的悬浮磁铁使用了替身!
sspass的悬浮磁铁制造了一个替身!

对手前面攻得很顺手，但只要他露出一个破绽，那么就轮到我爽了!

结束回合 #16
EOK的电鬼飘过(割草机电鬼):177 HP
sspass的悬浮磁铁(悬浮磁铁):247 HP

电鬼两下10W才能打消磁铁的替身，因此本来磁铁可以只耗费不多的HP就可以搞定对手。但由于保护+剩饭令笔者对对方的HP产生误判，因此为了保护磁铁炮灰了假面玫瑰——但最终磁铁撂倒电鬼的时候还是被烧伤了。

PART4:

开始回合 #27
sspass收回了悬浮磁铁(悬浮磁铁)!
sspass换上了耿鬼(耿鬼)!

EOK的PUMP使用了戏法!
PUMP和sspass的耿鬼交换了道具!
EOK的PUMP得到了剩饭!
sspass的耿鬼得到了专爱头巾!

漂亮！如果EOK迷信专爱的威力，那么这一回合他就会正气凛然地用近身拳狠揍过去，那接下来他将会被压得不能翻身。被换了专爱的耿鬼让我的联防体系在假面玫瑰倒下后又塌一角。我现在只能指望钢鸟来力挽狂澜了，而它之后也的确兵不血刃地解决了纽拉王。笔者正欲如法炮制，谁知——

开始回合 #32
EOK的PUMP使用了近身拳击!
会心一击!
(对sspass的钢鸟造成218伤害)
sspass的钢鸟倒下了!
sspass换上了盔甲暴龙(盔甲暴龙)!
结束回合 #32

结果导致我不得不赔上盔甲暴龙的大半HP来打扫残局。

结束回合 #33
EOK的水母游过(毒刺水母):296 HP
sspass的盔甲暴龙(盔甲暴龙):191 HP
开始回合 #34
EOK的水母游过使用了攀瀑!
这非常有效!
sspass的盔甲暴龙倒下了!

sspass换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)!

对手的噩梦降临了。随后水母被催眠，对手派上了巨钳螳螂，用蜻蜓返巧妙地打掉袋鼠的替身后，换上了碧云龙来顽抗。

PART5:

开始回合 #38
sspass的蘑菇袋鼠使用了雷电拳!
(对EOK的青鸟飞过造成50伤害)
EOK的青鸟飞过倒下了!

此时已经没有人能够抵挡狼入羊群的袋鼠了。

EOK换上了螳螂闪过(巨钳螳螂)!
螳螂闪过受到了隐蔽沙砾的伤害
结束回合 #38

专爱的另一个坏处就在于，无法换招让其不能成为力挽狂澜的英雄。这只之巨钳螳螂就是鲜活的例子。随着毒刺水母在梦中安乐死，笔者也以3：0取得了胜利。这局对手带了3个专围，但相较其表现，倒是后期笔者的攻击开始招招见血。我方没有一只怪物带砖头，却有3只PM带了替身，这保证了火力精确度和自身安全。



←戏法会给袋鼠和对手带来同样灾难性的后果，你能玩转戏法吗？



□文/一揞黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



1 《太阳》结婚系统、事件详解



《牧场物语 キラキラ太阳となかまたち》，中文名《牧场物语 闪耀的太阳与伙伴们》（以后简称《太阳》），目前已经完全汉化。作为《小岛》的后续之作，绝大部分系统都沿用了前作，因此在专栏中不予以赘述。

《太阳》这一作的结婚候补基本继承了前作《小岛》里面的人物，不过前作颇受欢迎的修女姐姐能够加入结婚候补的行列相信能让不少人心动不已吧。另外又新增了两位结婚候补：异国的财宝猎人睡莲以及来到民间考察的王子殿下威尔，更是让本作的恋爱队伍异常强大。

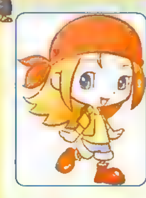
本作的恋爱顺序依旧是相识－触发4个爱情事件－完成结婚条件－求婚－7天后结婚，但不同的是，第一个事件需要紫心以上才能触发，其后依次为蓝心、绿心、黄心。另一个需要注意的是本作中的事件除了爱情事件，还有强制事件和普通事件两种。其中强制事件是只要达成了条件就一定会触发的事件，例如岛上的居民赠送太阳石等，强制事件每天可重复发生，且不与其他事件冲突。而普通事件则是当居民的好感度达到一定数值后触发的主角作为旁观者存在的事件，如艾丽莎向莉莉学习唱歌之类的事件，这种事件每天只能发生一个，且与爱情事件的发生冲突，也就是说如果当天触发了普通事件，那么爱情事件就无法发生，所以需要特殊日期来触发的爱情事件当天请预先绕开普通事件！

《太阳》女性结婚候补：切尔西、娜塔莉、朱莉亚、塞菲娜、莉莉以及魔女，另有隐藏结婚候补睡莲和上一作的人气人物——修女艾利拉。

《太阳》男性结婚候补：马鲁库、艾里克、巴鲁兹、皮埃尔、达尼、西巴以及王子威尔。

切尔西（チエルシー）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	宿屋			双叶岛			餐厅			若叶岛			宿屋房间					
	雨雪（非金曜日）	宿屋房间			宿屋			咖啡店			杂货屋			宿屋房间					
	雨雪（金曜日）	宿屋房间			咖啡店			若叶岛			餐厅			宿屋房间					
已婚	孩子长大前	自宅								双叶岛			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								广场岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								咖啡屋				自宅					



生日：春20日

最喜欢的物品：无

推荐礼物：垃圾回收站

喜欢的动物：狗、猫、麻雀、兔子、狸猫、猴子

追求难度：★★★★★

登场条件：

1、游戏开始选择男主角

2、除孩子和矿石镇以外的主要NPC全部登场

3、除动物岛、日向岛以外的所有岛屿均已开启

※遇到重大事件、节日、台风暴雪天则日期顺延

本作的女主角，为了进行牧场的修行而来到



向日葵群岛。追求她的难度在于她登场较晚，以及对任何物品的喜爱度都很一般，因此每天对话非常有必要。不过好在追求她没有情敌，所以只要有耐心必定可以水到渠成。

—— 爱情事件一览 ——

1、おいしいごはん

爱情度要求：紫心10000以上

时间：12：00—14：59（晴）、15：00—17：59（雨，金曜日）

地点：餐厅

选项：1、いっしょにべます：切尔西爱情度+2000，体力、满腹全满

2、エンリョします：切尔西爱情度−2000



↑等她出场时大家的生活基本上已经安顿下来了，所以只要假以时日，追求起来还是不成问题的。

2、商人チェルシー？

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：15：00—17：59（雨，非金曜日）

地点：杂货屋

选项：1、あれ、牧场主の梦は？：切尔西爱情度−2000，陈好感度−1000

2、そうだね、乐しそうだ：切尔西爱情度+2000

3、あたたかい场所

爱情度要求：绿心30000以上



时间：6：00—8：59（晴）、9：00—10：59（雨，非金曜日）

地点：宿屋中央大厅

选项：1、大切にしていかなきゃね：切尔西爱情度+2000

2、いつか大きい街に行きたいよ：切尔西爱情度−2000

4、チェルシーとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00—16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：切尔西爱情度+2000

2、行かない：切尔西爱情度−2000



↑每位候补的最后一个事件都是主角进入自宅的时候发生的，要注意发生的时间段。

娜塔莉（ナタリー）追求攻略

状况		AM 6	7	8	9	10	11	PM 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	出货宅				餐厅		出货宅	若叶岛						出货宅				
独身	雨雪	出货宅				广场岛		出货宅			动物屋			出货宅					
独身	雨雪（茱莉亚结婚后）	出货宅				广场岛		出货宅			若叶岛			出货宅					
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								出货宅			自宅						
与主角结婚后	晴阴（孩子长大后）	自宅								若叶岛				自宅					
与主角结婚后	雨雪（孩子长大后）	自宅								出货宅				自宅					
情敌结婚	晴阴	若叶岛				美食家宅			出货宅		若叶岛				餐厅		美食家宅		
情敌结婚	雨雪	美食家宅				咖啡店			广场岛		若叶岛			美食家宅					



生日：夏28日

最喜欢的物品：フルーツサンドイッチ

推荐礼物：巧克力、羊羹

喜欢的动物：猫、麻雀

追求难度：★☆☆☆☆

初期登场的出货一家的孙女，也许是因为从小就喜欢和男孩子们一起玩，因此性格好胜，总觉得哥哥比较懦弱而跟哥哥吵嘴。好感度比较容易提升，几乎没有什么追求难度。是人气女主角之一。

—— 爱情事件一览 ——

1、ナタリーのイタズラ

爱情度要求：紫心10000以上

时间：6：00–8：59

地点：出货者宅

其他要求：太郎在家中

选项：1、お手伝いします：娜塔莉爱情度+2000

2、タロウさんにおこられるよ：娜塔莉爱情度–2000



2、2センチ

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：16：00–18：59（晴）

地点：从牧场进入若叶岛

选项：1、低い方が好きなんだけどな…：娜塔莉爱情度–2000，艾里克好感度–1000



2、ありえる話だね：娜塔莉爱情度+2000

3、好みのタイプは？

爱情度要求：绿心30000以上

时间：15：00–17：59（雨）

地点：动物屋

选项：1、じっと聞く：娜塔莉爱情度+2000

2、あまり聞きたくない：娜塔莉爱情度–2000，朱莉亚爱情度–1000

4、ナタリーとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00–16：59（晴）

地点：进入主角自宅

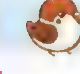
选项：1、行く：娜塔莉爱情度+2000

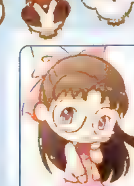
2、行かない：娜塔莉爱情度–2000



塞菲娜（セフィーナ）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	豪宅2F				双叶岛			豪宅1F			双叶岛			豪宅2F				
	晴阴（教会登场后）	豪宅2F				双叶岛			教会				豪宅1F		豪宅2F				
	雨雪	豪宅2F						咖啡店					豪宅1F		豪宅2F				
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								豪宅2F			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								双叶岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								豪宅2F				自宅					
与情敌结婚后	晴阴	豪宅2F				双叶岛				广场岛			豪宅1F		豪宅2F				
	晴阴（教会登场后）	豪宅2F		教会			双叶岛			广场岛			豪宅1F		豪宅2F				
	雨雪	豪宅2F						咖啡店					豪宅1F		豪宅2F				



生日：冬12日

最喜欢的物品：ピンクダイヤモンド

推荐礼物：除废矿石以外的所有矿石

喜欢的动物：猫、麻雀、兔子

追求难度：★★★☆☆

初期登场的在双叶岛的豪宅中居住的千金小姐，虽说家财万贯却为人随和，和镇上的其他人友好的相处着，追求难度一般，初期没有什么她喜欢的物品，因此关键在于尽早开启火山岛，矿场中除废矿石以外的矿石她都喜欢。

—— 爱情事件一览 ——

1、しらべもの

爱情度要求：紫心10000以上

时间：塞菲娜在家中时

地点：豪宅

选项：1、がんばってね！：塞菲娜爱情度-2000

2、いっしょに探してあげようか？：塞菲娜爱情度+2000



2、お困りセフィーナ

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：塞菲娜在家中时

地点：豪宅

选项：1、二人を注意する：塞菲娜爱情度+2000

2、なにもしない：塞菲娜爱情度-2000



↑性格内向的塞菲娜有时怯于开口，这种时候主角就要挺身而出啦。注意不要选错。

3、海の上のまぼろし

爱情度要求：绿心30000以上

时间：10：00-12：59（晴）

地点：从若叶岛进入双叶岛

选项：1、すごいね…！：塞菲娜爱情度+2000

2、なんだ、まぼろしか…：塞菲娜爱情度-2000

4、セフィーナとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00-16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：塞菲娜爱情度+2000

2、行かない：塞菲娜爱情度-2000

莉莉（リリー）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	莉莉宅			双叶岛				若叶岛			餐厅			咖啡店		莉莉宅		
	雨雪	莉莉宅								双叶岛				咖啡店			莉莉宅		
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								莉莉宅			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								双叶岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								莉莉宅				自宅					
情敌结婚	晴阴	莉莉宅				双叶岛				若叶岛			餐厅			莉莉宅			
	雨雪	莉莉宅					若叶岛			双叶岛		餐厅			莉莉宅				



生日：秋2日

最喜欢的物品：スイートポテト

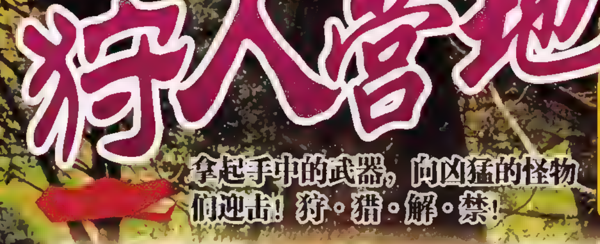
推荐礼物：鱼

喜欢的动物：猫、兔子

追求难度：★★☆☆☆

曾经是城市里的著名歌星，虽然她自己坚称是为了休假而来到岛上，其实是因为人气日渐衰落而接不到新工作而已。追求难度不高，由于她自身就很喜欢钓鱼，因此送给她大中小鱼她都很喜欢。

（爱情事件待续。将《太阳》的爱情心得刊载完毕后会逐步放出《风之集》的研究。）



拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



翔武的狩猎日记





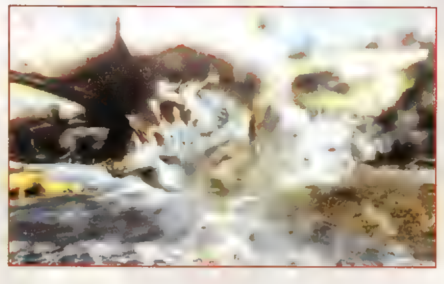
本期狩猎发现

其实本期这也不算什么发现姑且算个小消息吧。据日经产业报报道，网络游戏《怪物猎人FRONTIER》要在今年进国内了，目前代理传为腾讯。对于众多猎人们，这可以算是一个让人心动的好消息。从《怪物猎人FRONTIER》推出到现在，国内的玩家们都是用代理玩的，代理速度有时也不太稳定，月卡也多数是在淘宝网购买。如果说进入国内之后，在代理和月卡方面至少方便多了。我估计是CAPCOM看到国内怪物猎人的FANS不比日本少，才决定在国内推出，如果说真的是腾讯，而且腾讯真的是一个好代理，那么猎人们再等待续作的时候应该不会寂寞了。

由于《怪物猎人3》最近有点有意思的新情报，这里暂时先改为情报板吧。

这次公布了之前那个在泥里打滚的龙，两腿站立，姿势有点像霸王龙那种感觉，不过看起来比霸王龙样子温顺，但似乎也很凶暴，不然怎么能把柱子顶坏……顺便，这家伙的场地是砂原，也就是新场地。和沙漠不同的是，砂原中主要以砂砾为主，而沙漠就是以沙漠为主(这





不是废话吗）。这个家伙也被划分到一个新种群——兽龙种中，由此可见兽龙种应该还会再增加新成员，不然就它一个多孤独。

除了它之外，这次的情报主要是围绕海龙和水中战斗的。海龙在水中休息的姿势是像蛇一样盘起来，这一点大家在以前游戏画面里就见到了，这个时候海龙可以体力回复。海龙水里攻击方式有电击、甩尾、还有用巨大的身体突进。猎人们在水中有一个酸素槽，也就是氧气槽，氧气槽减没的时候，体力槽会缓缓下降，类似于中毒那种下降效果。不过可以用“酸素玉”这种道具来回复酸素槽。



和海龙的战斗不光是只在水中，在陆地上也可以和他战斗，它可以像一般的怪物那样在陆地上走动、攻击，还可以像水龙一样半潜在水里，攻击猎人。估计和它的战斗会感觉非常有意思。

问答 贵州 王士吉
求《封印之剑》的隐藏商店位置及商品列表！
男，18岁，贵州省贵阳市都司路126号，QQ827668967



营地交流站



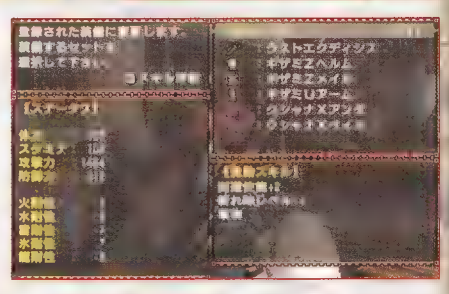
和同学三人打祖龙,打了N次,死了N次……求联机灭祖龙的最佳装备及武器。(上海 顾非池）

翔武：联机灭祖龙最佳武器，第一是龙属性的弓，用来破头。再有就是能打扩散弹LV2的弩，祖龙金身的时候用来做伤害输出，顺便破翼。再有就是大爆桶G，祖龙没事爱飞，在它落下时候大家一块放，也是作为金身时伤害输出的有利手段。多人联机打祖龙可以分为部位破坏和杀掉两场进行。



在我得鼓动下，我的朋友终于买了PSP一起玩《MHP2G》，他用太刀，请问有什么装备和技能好？（广东 陈铭智）

翔武：太刀斩味的消耗比较大，初期可以配快速磨刀。到了上位后可以配匠或心眼技能，避免弹刀影响输出。G级主要就是以匠这个技能为主了。防御性质的辅助类的技能可以找回避性能+2、精灵加护这些。我下期会写一个具体的太刀使用心得，里面会有一些使用技巧和装备推荐，希望能给大家提供帮助。



请问增殖镐哪里有？什么地方发动炼金术？打水龙我现在是桃毛弓II可以速杀吗？接击瓶是干吗的？猫的冒险船怎样才能扩展到更大的PTS?洞窟里的大剑怎么拿？（潘泽斌）

翔武：增殖镐可以在训练所铠龙和麒麟那里得到。有了炼金术技能就可以使用炼金术了，其实也是类似调合一样。桃毛弓II作为初期武器用好了打水龙虽然说不上速杀，也能说是很方便了。接击瓶可以让弓的近战攻击提升一级斩味，就是说，有的打上去弹刀的，可能就不弹了。再有一个就是可以让近距离射击增加伤害。猫的冒险船提升等级只要往后慢慢打任务升HR就可以了。洞穴里的大剑不能拿，只能给你用来挖黑块和黑色碎片用。

MHP2G我才升到村长上位，该穿什么好啊？11级的黑狼鸟和雌火龙好像抗不住了，我是那种技术较差的，遇到奇面王几下就让我3次猫车了。（四川 杨茂浩）

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

请问GBA上的游戏可以在GBM或NDS主机上玩吗？（某编：当然可以。）
北京市房山区良乡镇花园巷6号路，邮编102401 北京 王亮

翔武：到上位可以弄一套盾蟹S穿，这个是主要增加防御力的，而且也好做，盾蟹也算好打。

阿武，你不是说这期有个位置可以写个人盟区ID的位置吗？单我找了N+1变还是没找到啊，在哪？下次不要开空头支票哦。(浙江 包益晨)

翔武：这个啊，本人只是说暂时有这个打算，目前大家没人响应啊……响应的人多了肯定会刊登的，比如你寄来回函卡时就没写……

怪物猎人P2G中如何得到猪？为什么白速龙王死后无法剥取？（浙江 李斯泽）

翔武：在村子里调查猪，然后等出红心的时候按圆圈，就可以得到了。是不是把白速龙捕捉了，捕捉后的怪物是没法剥取的，或者把怪物打到了没法剥取的地方。



狩猎道场——古龙系讨伐

麒麟

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	45	40	70	15	15	0	10	5	150
胴体	20	25	20	10	10	0	10	5	0
角	90	100	65	5	5	0	5	5	0

濒死征兆

发怒频率减低。

除头部外全身坚硬，动作敏捷的强敌，怒后头部白光笼罩，速度和攻击明显提升，要当心。虽算古龙，但它不弱龙属性——其实所有属性伤害都很有限，使用物攻武器即可。追赶麒麟有些勉强，正确的战法是回避攻击后尾随麒麟，待其转头、发呆时攻击头部，然后迅速脱离，或者使用技能“心眼”。麒麟的攻击方式分为放电和冲撞，冲撞带有很强的追尾性，要注意。它抬起前蹄俯头时是放身周电，玩家要离开其身边；先扭头再放电则有护身电、前方范围电和定点狙击电几种，可在其准备动作时准备回避，如攻击对自己构不成威胁，可上前攻击。被定点追踪电打中会高概率麻痹。

麒麟的远战主力技巧是Z字跳和带雷冲撞，



Z字跳回避方式和金狮相仿（虽然看起来比金狮瘦弱，但Z字跳的判定比金狮略强），带雷撞则拥有强大的追尾性，身边也有雷电劈下，远距离见其发动时一定要迅速向侧面连续回避。

麒麟弱睡，可用催眠武器+爆弹的方法应付它。此外，麒麟全身的失衡值都是共通的，每次打掉其200HP它都会硬直一次，如果玩家的脸和它相对，它只会扭头一下，如果玩家和它的脸大致朝向同一个位置，它则会摔倒在地，所以感觉其快要硬直时，可改为从其侧后方攻击，打倒麒麟后可以猛攻其弱点头部。利用这一点，我们还可以实现“伪锁”。算好自己武器的伤害，将麒麟打倒后攻击其头部到再有一刀便再度满足伤害需求。麒麟起身后多半会有个向前跳一步的动作，此时抓住破绽，和它的保持同一方向攻击其头部，麒麟便会再度跌倒，如此往复。

钢龙/锈钢龙

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	50	60	30	10	5	30	0	35	100
腹	35	50	25	10	5	15	0	20	0
背中	20	25	30	10	5	15	0	20	0
尻尾	35	30	40	10	5	30	0	30	10
前腿	30	25	20	10	5	20	0	20	0
后腿	30	35	25	10	5	20	0	30	0
翼	20	15	20	10	5	15	0	20	0

破坏部位

角：攻击头部积累一定伤害后破坏，头部可见缺口，龙风压消失。要求削减钢龙HP到6成以下。

翼：攻击翅膀到一定程度后破坏，破坏处可见白色缺口（锈钢尤为明显）。但，倒地、麻

上海 周之宇
玩怪物猎人的可以继续加好友！
男，14岁，上海市静安区武宁南路万春街，QQ704847465

痹时无法破坏。

尾巴：积累斩击伤害一定程度后切断，要求钢龙体力30%以下

濒死征兆

没发现猎人时瘸腿，逃到巢穴中睡觉。

除龙属性外，钢龙弱电而锈钢龙弱水，要注意。平时钢龙带有“龙风压”障壁，能够吹倒猎人，肉质也比平时硬。可以通过闪光弹、暴雷针等方法使其倒地，风壁便会暂时消失，钢龙陷入毒、麻等异常时风也会暂停。可全力攻击其头部使之跌倒，这样一定时间内风壁便不会再生，只要能打破它的角，就不会有风墙了。

地面的钢龙乏善可陈，它飞在空中时，要提防其连续急袭(砸地)和扫射风炮。风炮扫射的方向是固定的，所以保持顺时针走位有利回避，急袭攻击的范围比眼见为大，砸地崩溅的石片附近也有判定。平时可以在其脚下攻击，钢龙在空中的脚踩+甩尾攻击，其身体左侧(按猎人角度)是破绽，没有判定，向左回避后可继续输出。



霞龙

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	50	45	40	35	0	20	0	35	100
胸	35	25	15	35	0	15	5	20	0
背中	25	15	15	25	0	15	0	25	0
前腿	20	20	15	15	0	20	0	10	0
后腿腹部	30	25	30	25	0	10	0	25	0
翼	20	10	15	10	0	15	0	15	0
尻尾	20	15	15	10	0	10	0	5	0

部位破坏

角：体力60%以下，龙属性破坏可能，需要积累一定伤害。

尾巴：要求斩属性，体力30%以下，累积足够伤害切断。

濒死征兆

没有发现猎人的时候瘸腿。

霞龙拥有隐身能力，平时要注意染色，防止



失去其去向。隐身时全身的肉质变硬，非常麻烦，近战武器可配合心眼，或攻击其肉质柔软的后腿。比较特殊的是，攻击霞龙的头部并不会使之倒地，反而攻击后腿会使之摔倒。建议使用双刀，配合道具“强走药”和技能“业物”或“属性攻击强化”，乱舞攻击其后腿。

霞龙的攻击带有各种个样的特殊效果。舌攻击可以攻击面前相当广的范围，并且带有偷盗效果（优先偷取饮料类物品和体力、耐力回复道具），玩家要尽量保持在其身侧；它不时会高高跃起释放毒雾，可预备解毒剂。意外的是，这种毒雾即使没有防御强化技能也可以防御。远距离时，霞龙会喷射酸液和疲劳气体，其中酸液会使得猎人防御力减半，非常危险，可用提升防御力的药物（如硬化种）抵消。疲劳气体会造成猎人耐力瞬间告罄并且无法食用耐力回复道具，可使用道具“古代秘药”或“元气饮料”来克服。

在霞龙喷射气体冲撞的时候投掷音爆弹（或狩猎笛高周波）会震得它出现硬直并暂时失去隐身能力。破坏其角后，隐身时间也会略微缩减，只要能将其头尾全部破坏，其隐身能力便基本无从施展了。

炎王龙

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	40	40	30	0	25	10	10	30	100
腹	35	50	25	0	10	5	10	20	0
背中	20	25	30	0	10	5	10	20	0
尻尾	35	25	60	0	25	5	10	35	0
前腿	35	25	20	0	10	5	10	15	0
后腿	25	40	25	0	15	5	10	20	0
翼	20	15	20	0	10	5	10	20	0

部位破坏

角：体力在60%以下时，积累足够的龙属性伤害破坏。需要注意的是，最终破坏的一下并非龙属性限定，只要求积蓄足够。

翼：两翼翼爪破损，露出棕色的指甲根。

尾：要求体力在30%以下，积累足够的斩击伤害切断。

濒死征兆

瘸腿，逃去特定区域睡觉回复HP。

攻击力强大，攻击方式多样的强敌。身上缠着炎之铠，只要靠近就会迅速失血，非常危险，而且有炎壁保护时全身肉质变硬，此时是头部和尾部的水属性吸收比平时略好。对应方法和钢龙的风壁一样，可先使用各种方法抑制住炎铠，然后猛攻其头部使之倒地，暂时抑制炎铠，破炎王的角需要龙属性武器，破角便可彻底阻止炎铠。

炎王龙常用战术就是使用爆炎、飞扑、后跃威吓等攻击与猎人拉开距离，之后使用追尾性极高的冲撞或射程不等的火炎扫射来攻击。判断炎王的粉尘爆发可以看粉尘的颜色，黄色为远，红色为近；还可看其扇翅膀的快慢，慢为远，快为近。远距离时可切入身侧进行攻击，近距时可撤退到安全地带，待爆发完毕冲上攻击。G级炎王在使用远距离爆发时可能会追加定位爆发，看到自己脚下爆出烟尘应迅速回避。



炎王的冲撞启动突然，分为通常瞄准冲撞（按一般方法对应）和预测弧线冲撞，后者会根据发动时猎人的位置进行弧线修正，该方向大约50度角范围全部在龙车笼罩范围内，应迅速向另一个方向回避，如果向同侧回避，炎王会进行微调，凭借宽大的判定撞到猎人。

炎妃龙

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	40	50	30	0	10	10	25	30	100
腹	35	50	25	0	10	5	10	20	0
背中	20	25	30	0	10	5	10	20	0
尻尾	35	25	60	0	10	5	25	35	0
前腿	35	25	20	0	10	5	10	15	0
后腿	25	40	25	0	10	5	15	20	0
翼	20	15	20	0	10	5	10	20	0



部位破坏

角：体力在60%以下时，积累足够的龙属性伤害破坏。需要注意的是，最终破坏的一下并非龙属性限定，只要求积蓄足够。

翼：两翼翼爪破损，露出棕色的指甲根。

尾：要求体力在30%以下，积累足够的斩击伤害切断。

濒死征兆

瘸腿，逃去特定区域睡觉回复HP。

没有集会所任务的古龙。其大体行动方式和炎王相仿。但和炎王不同，炎妃所有的冲撞、飞扑攻击皆有准备动作，飞扑攻击的准备为略微停顿，此时会进行大概10度左右的角度修正；冲撞的准备是一个摇头摆尾的动作，虽然在远距离时可以方便玩家躲避，但该准备动作本身也有相当宽广的攻击判定，而且出得非常突然，猎人在近距离攻击脸部时，很容易被打飞，要注意。

怒后，炎妃的甩尾攻击有时会产生类似粉尘爆发的效果，此时身后可以说没有破绽，平时避开尾巴可以切入侧面攻击，这时就只有乖乖回避了。炎妃和炎王后跳落地时也有攻击判定，炎妃的场地一般来说窄一些，要当心别被踩中。此外，无论是炎妃还是炎王还是钢龙，怒时都会忽然吼叫，很难预防，虽然被吼的硬直并不算大，但如果角没有破坏的话，随着炎铠或风壁的恢复会有一个龙风压判定将猎人吹倒，此时有可能受到追击，所以估计龙快要发怒的时候可以暂避正面，从侧面攻击。

老山龙/岩山龙

原种									
部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	28	20	30	20	5	15	5	20	0
首	20	20	20	20	5	15	5	20	0
腿	10	20	20	30	5	15	5	20	0
弱点(背中)	80	90	80	50	5	15	5	100	0
尻尾	10	20	20	20	5	15	5	20	0
腹	55	50	40	20	5	15	5	20	0
爪子	32	37	25	20	5	15	5	20	0

亚种									
部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	28	20	30	20	5	15	5	20	0
首	20	20	20	20	5	15	5	20	0
腿	10	20	20	30	5	15	5	20	0
弱点(背中)	80	90	80	50	5	15	5	100	0
尻尾	10	20	20	20	5	15	5	20	0
腹	55	50	40	20	5	15	5	20	0
爪子	32	37	25	20	5	15	5	20	0

部位破坏

角：攻击头部达到一定伤害后角会断掉，此时即算破坏完毕。

头：角破坏后继续攻击头部，数次硬直后颜面会有破损（左右不对称）。

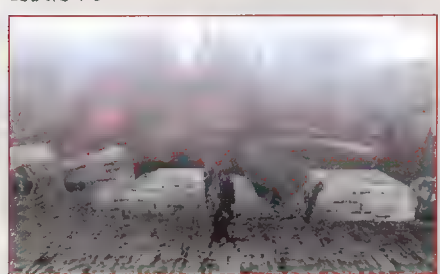
两肩：攻击两个前爪的肩胛处，破坏后可见甲壳剥落，露出白色的肉。

背中：攻击背上的大棘，一定程度后大棘碎裂。支给的对巨龙爆弹和坐台弩弹足够破坏。

濒死征兆

不经常发怒。

和砦蟹一样，在进入5区之前绝对不会倒下。老山龙的背上有一块平整规则的方形区域，其通过桥或石台时，猎人可跳到该地，这里可以剥取三次，还可以放置对巨龙爆弹。挨着这块地方，靠近老山龙头部的地方就是其背脊，弱点就在其中，远程武器可以使用贯穿攻击，透过肩胛部分攻击弱点，这样不但可以造成较强伤害，更可以破坏背棘和肩胛，提高珍贵素材的获得率。



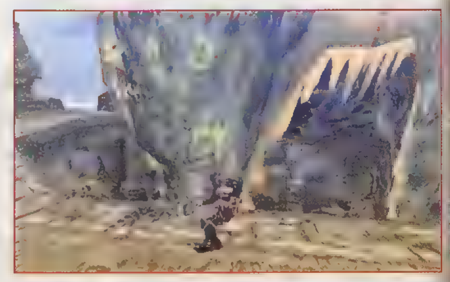
近战武器可以选择攻击其柔软的腹部，攻击头部很容易让老山龙摇头，耽误时间又不能有效输出，要注意时间和输出问题。时间到达后，如果老山龙的体力被降到一半以下，即算击退（砦蟹亦然），如果不能达到伤害要求，则会任务失败。可以通过爆弹、技能、增加攻击力的道具来提高伤害。此外，可充分利用砦内设施。

浮岳龙

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	55	60	35	0	0	0	35	30	0
背中	50	60	40	0	0	0	20	25	0
眼	90	90	60	5	0	0	25	20	0
胴体	65	60	30	0	0	0	25	30	0
口中	80	70	90	0	10	0	40	50	0
触须	55	50	25	0	0	0	30	20	0
触足	50	50	30	0	0	0	30	30	0

部位破坏

触足：四条大的触足可以破坏，打出数次硬直后可见边缘（有鳍作波浪状飘动的地方）露出白色的肉，很不明显。不过鉴于其动作特征，一般将之击杀时足均已破坏。



濒死征兆

触足边缘波浪状起伏的鳍波动速度加快（明显可见水波纹类似的效果）。

浮岳龙的场地非常特殊，分为上下两层，通常都在上层作战。对于高高漂浮在空中的浮岳龙，除了远程武器之外，其他武器都要待其出现破绽才能进攻，要确保效率，使用合适的武器（物理、龙、冰）。浮岳龙的所有攻击（包括旋转和爆炎）都是龙属性的，要注意。

浮岳龙的攻击方式比较多。触手砸击：有时一下，有时两下，准备动作明显，向相反方向躲避即可。爆炎：半身翻起，周身爆出火烟，躲远或防御即可。旋转：像风扇一样旋转，从



游戏串问

出招到判定有一定时间差，要迅速做出蹲下、失落状（在表情里）、磨刀等动作进行躲避。放出雷光虫：从嘴中吐出爆发的雷光虫，此时可攻击其嘴部。双触足扑杀：用双足砸在台上，停止片刻。此时可放心攻击触足。半身扑杀：整个半身砸在台上，停止片刻，此时可攻击。吸取攻击：半身扑杀之后，如果其处于怒状态(眼睛为灰白色)，有一定概率使出，被吸取的人几乎100%力尽，见其使用这招可以绕圈回避，或收起武器跳下二层。推荐技能根性、精灵加护。

向浮岳龙投掷麻醉玉可以将其逼下一层，但无法有效输出，不推荐这样做。浮岳龙失去三分之一HP后会掉下一层挂在半空，此时可跳到其背上剥取素材。



部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
脸	80	75	45	15	5	5	10	80	100
头	50	55	30	15	5	5	10	50	0
背/尾	10	20	20	15	5	5	10	10	0
首	30	25	25	15	5	5	10	30	0
胸	10	15	20	15	5	5	10	10	0
翼	30	25	20	15	5	5	10	10	0
腹/足	20	20	20	15	5	5	10	20	0

部位破坏

角：两阶段破坏，攻击头部达到一定伤害后破坏，可明显看到角被打断。

脸：攻击脸部，又角破坏后攻击头部达到一定伤害后破坏，可见一只眼被打瞎，留下棕色的伤迹。

胸：攻击胸部达到一定伤害后破坏，破坏后可见成片暗红色伤口，部分鳞甲剥落。

翼：攻击翅膀达到一定程度后破坏，翼下段出现多处缺损（变得破破烂烂）。

濒死征兆：无

动作缓慢但频繁，攻击单调但致命。黑龙一家的最大特点就是肉质相对较硬，所以对抗黑





龙家最好配上心眼技能或使用远程武器，推荐使用弩类的扩散弹进行攻击。近战武器可以在黑龙腿侧进行攻击，黑龙转身的动作很慢，见到其转身过来就躲开正面即可。最需要提防的攻击是黑龙忽然趴下，这下攻击动作突然，威力极强,如果不慎走到黑龙身下，很容易中招。推荐技能根性。

黑龙飞起后猎人视野有限，经常看不见黑龙,此时被风压的话比较危险，所以可以配备风压【大】技能，或者蹲在黑龙的影子下方，蹲下的姿势不会受风压影响，黑龙也无法攻击到正下方，不过玩家应随时注意，一见到尾巴尖耷拉下来立刻躲开，否则很有可能被压到。反之，如果熟悉了黑龙的动作，每次黑龙飞起降落的时候正是攻击面部弱点的好机会。

红黑龙

通常时

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
脸	50	45	45	15	5	5	5	80	100
头	30	25	30	15	5	5	5	50	0
背/尾	10	20	20	15	5	5	5	10	0
首	30	25	25	15	5	5	5	30	0
胸	10	15	20	15	5	5	5	10	0
翼	30	25	20	15	5	5	5	10	0
腹/足	20	20	20	15	5	5	5	20	0

硬化时

部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
脸	10	10	10	10	5	5	5	10	100
头	10	10	10	10	5	5	5	10	0
背/尾	10	10	10	10	5	5	5	10	0
首	10	10	10	10	5	5	5	10	0
胸	10	10	10	10	5	5	5	10	0
翼	10	10	10	10	5	5	5	10	0
腹/足	10	10	10	10	5	5	5	10	0

部位破坏

角：两阶段破坏，攻击头部达到一定伤害后

破坏，可明显看到角被打断。

脸：攻击脸部，又角破坏后攻击头部达到一定伤害后破坏，可见一只眼被打瞎，留下棕色的伤迹。

胸：攻击胸部达到一定伤害后破坏，破坏后可见灰白色X形伤迹。

翼：攻击翅膀达到一定程度后破坏，翼下段出现多处缺损（变得破破烂烂）。

濒死征兆

之前持续的硬化（金身）解除。

样貌与黑龙相似，其实打法大相径庭。场地的不便也是需要注意的问题。红黑龙常会有原地踏步的动作，近战稍有不慎就会被踩伤。红黑还会用右爪猛的抓击前方，动作突然，威力大。红黑龙的新招式是流星召唤，抬头吼叫后，周围会掉下流星，威力极大。而且，流星的前两发里必定有一发砸在红黑龙身前略侧处，这个位置正是远程的站位，相当阴险。



空中的红黑龙除了会和黑龙一样吐出火球之外还会召唤流星和急降，空中流星中必定有一发落在影子里，所以要躲在离影子略有几个身位的地方。

红黑龙在HP减低后会硬化（金身），此时近战武器全部弹刀，心眼必备。推荐技能根性，但要注意维持冷饮，否则根性发动却被热死可就太亏了。



祖龙

通常时									
部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
脸	80	75	45	15	5	5	10	80	100
头	50	55	30	15	5	5	10	50	0
背/尾	10	20	20	15	5	5	10	10	0
首	30	25	25	15	5	5	10	30	0
胸	10	15	20	15	5	5	10	10	0
翼	30	25	20	15	5	5	10	10	0
腹/足	20	20	20	15	5	5	10	20	0

硬化时									
部位	斩击	打击	射击	火	水	雷	冰	龙	气绝
脸	10	10	10	10	5	5	5	10	100
头	10	10	10	10	5	5	5	10	0
背/尾	10	10	10	10	5	5	5	10	0
首	10	10	10	10	5	5	5	10	0
胸	10	10	10	10	5	5	5	10	0
翼	10	10	10	10	5	5	5	10	0
腹/足	10	10	10	10	5	5	5	10	0

部位破坏

角：两阶段破坏，攻击头部达到一定伤害后破坏，可明显看到角被打断。

脸：攻击脸部，又角破坏后攻击头部达到一定伤害后破坏，可见一只眼被打瞎，留下血色的伤迹。

胸：攻击胸部达到一定伤害后破坏，破坏后可见暗红色伤迹（易同发怒时的血红色混同）。

翼：攻击翅膀达到一定程度后破坏，翼下段出现多处缺损（变得破破烂烂）。

濒死征兆

之前持续的硬化状态解除。

和红黑龙相比又有不小的变化，首先是飞起空中雷击，这次不是劈在影子正中，而是劈在影子旁边——红黑龙流星的安全位，太阴险了。其次是地面雷击（对应流星），除了劈到弓手站位之外，最后的几发里必然有一发劈在自己的后脚边——近战职业的通常站位。此外还有飞到塔顶进行雷劈，前作（MHP2）的场中央安全位置经常有雷劈下，所以只能在其放雷时顶住墙角奔跑，一见身边有雷光立刻飞扑。



和红黑的怒=硬化不同，祖龙在HP低于80%后会一直维持怒状态，硬化则是前面间歇，自50%开始持续，直到HP低于6K才会解除。想要一场击杀祖龙非常困难，建议找同伴，使用扩散弹或者铳枪的炮击、爆弹等武器攻击。





《牧场物语 ようこそ!风のバザールへ》（中文名：牧场物语 欢迎光临风之集市！以下简称《集市》），作为回归正统的一作，MMV没有让广大的玩家们失望。除了保留原有的农耕、放牧、宠物饲养、人际交流等要素外，本作更增添了“集市”这一新理念，传统的大集体收购制一转身变成了如今的市场经济，买卖自由，怎不让人动心不已？也许您正在为不知道如何敛财发愁，也许您正在犹豫无法适应这作的生活方式，请不用担心，即使是第一次的牧场玩家，也一定能从本作中找到乐趣，轻松上手。

□文/一捪黄土 □责/八房

牧场物语 欢迎来到风之集

ACT ●MMV●2008年12月18日

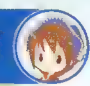
微风习习，某个美丽安宁的山谷小镇正悄悄的酝酿着一次新的变革。这里有着辉煌的过去——“世界第一的集市之镇”的美称；这里有个好听的名字——风之镇。风之镇曾经是远近闻名，行商来往众多的贸易之镇，然而却由于老牧场主的离开而渐渐衰败了。眼看着世界第一的集市如今已是一个普通的小镇，镇长菲利克斯再也按耐不住心中的焦虑：是时候找个新的牧场主来带动小镇的发展了。就在这时，恰好有一位对牧场经营很感兴趣的年轻人出现了，菲利克斯顾不上和以往的镇长们商量，便免费将后山的牧场全权委托给了这位年轻人，《集市》的故事由此开始……

基本操作

[illegible]	
十字键	方向控制
A	跳跃，再按一次为二段跳
B	对话、调查、丢出物品
X	打开背包
Y	将工具/物品放入背包
L	切换走/跑
R	调用工具快捷键
	[illegible]
A	确认买卖
B	布置展柜、摇铃招客



风之镇全住民简介



主角



本作的两位主角，在开始游戏前可进行选择：おとこ（男）/おんな（女）。活泼开朗的主角，为了达成自己成为名牧场主的理想而来到了风之镇，一方面努力发展牧场事业，另一方面也为了将已经日渐衰败的风之集市发展成世界著名的集市而努力着。当然，这里也是主角结婚、成家的归宿哦。

尤里斯（ユリス）



生日：秋20日

最喜欢的物品：ハーブ香水

送礼推荐：花

人际关系：迪尔卡（弟）

兴趣：家务活、听音乐、读书

比较好追求的结婚候补之一。外表坚强，内心温柔的少年，对自己要求严格，对别人却非常体贴。目前在大城市里做家庭教师，金曜日也会为镇上的双子姐妹辅导功课。从一开始就可以送他花提高好感。



迪尔卡(ディルカ)

生日：夏12日
最喜欢的物品：クリームコロッケ
送礼推荐：红色奇幻草、茶叶
人际关系：尤里斯（兄）
兴趣：能让身体活动起来的事情

十分活泼的青年,喜恶分明的他与哥哥尤里斯相比更加懂得如何争取自己喜欢的事情。因其开朗的性格也很受镇上居民的欢迎。拥有不喜欢服输的性格,是位坚强而又十分努力的青年。



罗伊德（ロイド）

生日：秋3日
最喜欢的物品：パエリヤ
送礼推荐：虫子
人际关系：无
兴趣：情报收集、珍品收集
集市商品：各种矿石

不大喜欢与人交往的罗伊德朋友也很少，但往往能给予朋友正确的建议。职业是行商人，火曜日和水曜日会离开风之镇前往四处搜集更好的商品和各种贩卖情报。



阿吉（アキ）

生日：冬28日
最喜欢的物品：オムライス
送礼推荐：鸡蛋
人际关系：无
兴趣：观察人生、写生、吃东西

有点迷糊的年轻艺术家，少了旅行艺术家的粗犷多了几分可爱，却不小心成了镇上大婶们的偶像。虽说迷糊，但对自己喜欢的事情却意外的认真，即使常受到城市姑娘安琪的挑刺却反而激起他更高的热情，只是肚子饿的时候会突然思想走神……



舒米特(シュミット)

生日：冬26日
最喜欢的物品：シチュー
送礼推荐：牛奶、巧克力
人际关系：无
登场条件：第一年冬,以后除秋季外均在镇上停留
兴趣：骑马、舞剑、弓术、乐器演奏、哲学、社会学、心理学、法学、行政学、经营学等等

从远方国度来风之镇体验生活的王子，似乎和镇长菲利克斯是旧识。很喜欢各种家庭料理，却对高级料理很不感冒（难道是在王宫里吃腻了？）。平时只在旅店附近活动，也并不与太多人来往。



雪尔珐(シェルファア)

生日：春16日
最喜欢的物品：ハーブサラダ
送礼推荐：月泪草、沙拉类
人际关系：菲利克斯（父）
兴趣：料理研究、所有家务活
集市商品：果树及茶树种子

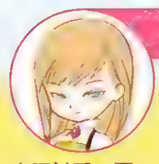
风之镇镇长的千金，虽然自幼失去了母亲，却比其他女孩子更加懂得体贴。父亲忙于镇上事务，她就包揽了家中所有的家务事，是个温柔贤淑、外柔内刚的女孩子。



安妮莫妮(アネモネ)

生日：春27日
最喜欢的物品：ストロベリーパイ
送礼推荐：巧克力、甜品
人际关系：无
兴趣：家务活、甜品研究

性格开朗的女佣MM，目前在风之镇唯一的旅店中工作，深得旅店老板及老板娘的喜爱，甚至将她视如己出。安妮莫妮的家在外省，每逢水曜日会回家与家中的兄弟姐妹玩耍，似乎是个很大的家族。虽然很努力的做事，却很经常出错，然而仍不服输的克服困难继续努力着。

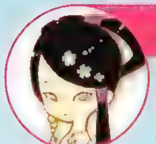


芙蕾雅（フレイヤ）

生日：秋25日
最喜欢的物品：シトラス香水
送礼推荐：巧克力、牛奶
人际关系：无
兴趣：资格取得

成熟稳重的独身女孩，每天都会和尤里斯一起到城市里工作，拥有自己的思想和独到见解，为了达成自己的目标而在不断的考取各种资格证书，然而坚强的背后却有着受到挫折即会消沉的一面。随着与主角交往的逐步深入会主角向主角敞开心扉。

安琪（エンジュ）



生日：冬12日
最喜欢的物品：チェリーティー
送礼推荐：巧克力、青蛙
人际关系：艾里菲（父）
兴趣：服装、首饰制作

来自城市的女孩，目前母亲正在都市中工作，而父亲为了照顾她和辅助妻子却必须每天往返于两地之间。但安琪并不能理解父母的行为，因此变得不喜欢与人交流起来，然而实际上她心理渴望着被关心和爱护。

花月（カケツ）



生日：春5日
最喜欢的物品：豆乳プリン
送礼推荐：花、茶叶、香草
人际关系：无
登场条件：第二年春1日以后晚上9点从牧场前往瀑布区域，雨、大雪日不出现
兴趣：祈祷、占卜、观察自然

一个文静、有神秘感的女性，谁也说不清楚为什么她会在那样的异世界里存在，全身都被谜团包围仿佛女神一般的人物，然而看装扮应该是一位神社的祭师。

菲利克斯(フェリックス)



生日：夏1日
最喜欢的物品：辛口カレー
送礼推荐：酒、汤类
人际关系：雪尔珐（女）
兴趣：巡视全镇
集市商品：工具、道具类

风之镇的镇长，时刻不忘将风之镇发展成世界第一集市的重任，是个让人信赖的男人。中年丧妻的他一手将女儿拉扯长大，十分疼爱女儿。

斯查特(スチュアート)



生日：秋11日
最喜欢的物品：モンブラン
送礼推荐：月泪草、海苔
人际关系：萨尼亚（妻）
兴趣：收集图鉴、读书

经营旅店的老爷爷，虽然看起来很平易近人，其实却对年轻的女孩子很感兴趣，幸好萨尼亚时刻监督着他所以才有了少许的平静。

萨尼亚（サニア）



生日：春25日
最喜欢的物品：フルーツ白玉
送礼推荐：三色草、草莓
人际关系：斯查特（夫）
兴趣：散步

与斯查特一起经营旅店的慈祥的老奶奶，和丈夫一样看起来十分的平易近人，时常为了会惹麻烦的丈夫而烦恼。

暮秋（ムーチョ）



生日：夏21日
最喜欢的物品：コロッケ
送礼推荐：硬币、萤火虫
人际关系：商人三兄弟的次男
兴趣：数钱
集市商品：当季作物种子

行商人三兄弟的老二，十分喜欢钱和一切值钱的东西，目前定居在风之镇经营唯一的杂货屋，因为独家垄断因此奸商的很，可与集市上其他人卖的东西比，原来他的货物是最便宜的……

艾里菲(エーリッヒ)



生日：春20日
最喜欢的物品：春色ブレンドティー
送礼推荐：沙拉、红茶
人际关系：安琪（女）
兴趣：不明

安琪的父亲，无论在家照顾女儿还是在外辅助妻子都是一把好手。每天行走于两地之间却丝毫不觉得辛苦，一心只希望孩子能慢慢理解父母的想法而远远的守望着。

梅丽妮（メリーニ）

生日：春18日
最喜欢的物品：フルーツサンド
送礼推荐：春夏的花、鸡蛋
人际关系：米娜（孙女）
兴趣：咖啡

集市商品：各种甜点料理

经营咖啡屋的老板婆婆，为人十分和善，能做出非常好吃的料理，是个每天都能高高兴兴过日子的老奶奶，与同为老人家的萨尼亚是好朋友。



米娜（ミーナ）

生日：冬4日
最喜欢的物品：ハーブパスタ
送礼推荐：巧克力、花
人际关系：梅丽妮（祖母）
兴趣：收集红茶、咖啡的种类

大人气的咖啡屋看板娘，远近游人都慕名而来，甚至拥有自己的粉丝团，与芙蕾雅是好朋友，如果说本作有什么遗憾，那就是米娜不是结婚候补……



维尔巴(ウィルバー)

生日：夏3日
最喜欢的物品：きのこのホイルむし
送礼推荐：资材、酒
人际关系：克莱雅（妻）、凯文（子）
兴趣：力气活
集市商品：进行自宅农田及仓库的扩建

镇上唯一的大工，但只在集市时才摆摊做事。性格爽朗粗犷，但做事却一丝不苟。看到活泼顽皮的儿子一天天长大是他最幸福和欣慰的事情。



克莱雅（クレア）

生日：秋29日
最喜欢的物品：オリーブピクルス
送礼推荐：沙拉
人际关系：维尔巴（夫）、凯文（子）
兴趣：和奈丽妮聊天
集市商品：家庭料理

爽朗的家庭主妇，时常为了管教顽皮的儿子而头疼不已，与邻居的祝福奈丽妮是好朋友，两个人每天都有说不完的话一般。



凯文（ケヴィン）

生日：夏25日
最喜欢的物品：オオクワガタ
送礼推荐：虫子、垃圾
人际关系：维尔巴（父）、克莱雅（母）
兴趣：捉虫、钓鱼、调皮捣蛋

镇上的孩子王，经常不顾天气而跑出去玩，因此总惹母亲克莱雅生气。十分喜欢捉弄人玩，因此也很喜欢可以捉弄人的一切东西，但心中却将小镇镇长菲利克斯视作救世主而敬仰着。



艾扎克(アイザック)

生日：秋6日
最喜欢的物品：ジャムパン
送礼推荐：面包、资材
人际关系：奈丽妮（妻）、双子（女）
兴趣：机械整备
集市商品：情报屋

风之镇的风车管理员，风车上有什么问题就要找他了。不过似乎因为风车们经久不用，他正在努力修理完善中。



奈丽妮（ネリネ）

生日：夏30日
最喜欢的物品：ミラクルミルク
送礼推荐：汤类、沙拉
人际关系：艾扎克（夫）、双子（女）
兴趣：与克莱雅聊天
集市商品：家庭料理

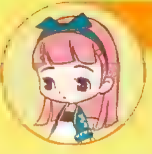
镇上唯一一对的双胞胎的母亲，性格温柔，举止优雅，似乎婚前是位大小姐，最喜欢的事情就是和克莱雅聊天，经常一聊就忘记了时间。



诗琼（シギュン）

生日：秋18日
最喜欢的物品：ドーナツ
送礼推荐：巧克力、甜品
人际关系：艾扎克（父）、奈丽妮（母）
兴趣：不告诉你

双胞胎中的姐姐，个性很强，总觉得自己是姐姐所以什么都要强过妹妹，可偏偏学习上总是输给妹妹。在她的心中似乎有位大哥哥老师，要不为啥一到上课时间就脸红呢?



拉拉咪（ララミー）

生日：秋18日
最喜欢的物品：スイートポテト
送礼推荐：巧克力、甜品

人际关系：艾扎克（父）、柰丽妮（母）
兴趣：……

双胞胎中的妹妹，性格腼腆内向，对于陌生人有着很强的戒心，但对于姐姐和凯文却可以敞开心怀。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	作用
フーチョ	夫秋	初期登场	买卖动物及宠物
ルーチョ	路秋	初期登场	集市最大后买卖珍稀宝石等
ゴラン	戈兰	第一次集市扩大	增筑集市及自宅仓库
ピエール	皮埃尔	第一次参加料理祭	进行美食评判
ワーダ	瓦达	第三年起进入赛马场	在集市上出现
チェン	陈	第一次集市扩大	买卖简单食材



风之集市系统简介





↑每周集市都要达到相应销售额，不过不必太着急。

《集市》一作取消了原先的出货箱，自宅左侧增加仓库，暂时不用的工具和物品都可以存放在其中。仓库在集市上的维尔巴处可扩容，在大工戈兰处可增加品质保鲜度。门口的大筐并不是用来存放物品的，而是一个“任意门”，丢入的物品会自动回到仓库中，但如果仓库已满则会被吐出！既然没有了出货箱，那么入手的宝贝们该如何换钱呢？这就是《集市》的最新增的系统——集市贩卖。

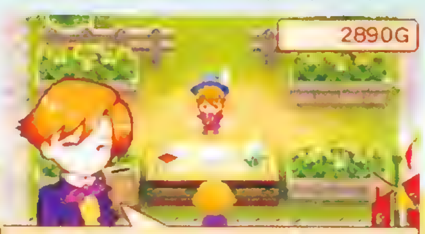
集市于每周的土曜日（周六）启动，如果当天恰逢生日、节日，则会顺延至周日，但如果周日也有特殊事件则该周取消一次集市。每月保证4次集市，如果平日里积攒的东西过多又久久等不到集市，可先行卖给镇上的杂货屋，但价格要比集市便宜25%左右（不折不扣的奸商）。


↑如果不能及时招呼顾客的话，顾客会生气走掉。

集市的开放时间为10：00—19：00，早上10点整镇长菲利克斯会下达开放集市的口令，滚滚客流应声而至。此时主角可以在柜台上摆上需要贩卖的物品并且摇铃招来客人（仅限背包中的物品），客人听到铃声后往往会先在柜台前观察片刻，如有中意的商品便会上前告知数量，此时只需对准商品按A即可，需要几个就按几下。

注意，如果长时间不理客人，客人会生气离开，店面的评价也会降低。增加店面评价的方法是回答客人的问题，当客人在柜台前出现了对话的提示时，面对顾客按A就可进行对话，玩家需要根据客人描述的情景进行选择，选对了评价会上升，选错了会下降，选择了最正确的选项则会获得大幅上升甚至倍额全部购买的情况，当然选择了太过分的选项则会评价大幅下降。

示例如下（篇幅有限，就不全部列出了）：



↑正确回答结婚对象的问题可以提高不少好感度。

1、ねぇねぇ、ここにグッチって名前の人が来なかったかしら？ナベシー&グッチの。

A、动物屋前で泣いてた	评价大幅上升
B、谁それ？	评价降低
C、矿石流光にいたかも…	评价上升

2、ここは今からわたしのコンサート会场よん!みんな、わたしの歌を聞きなさぁい

A、ここはバザール会场です！　评价大幅上升

B、その歌声は岚を呼ぶ！！　评价大幅降低

C、良い歌声ですね　评价下降

3、あら、可爱い子ね~美人なお姐さんに、タダでこのくれない?

A、どうぞ、どうぞ～！！　评价下降

B、や、タダは、ちょっと！　评价上升

C、え…、买ってくれないの?　评价上升且该物品倍额销售



↑每次市场过后记得抽空去听发表结果哦。

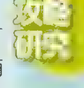
一般18：30以后客人就会逐渐离开风之镇，所以不妨利用这个时间让自己在集市上购物。参加集市的第二天6：00-7：59之间离开自宅或进入动物屋会被询问是否去听本次集市的销售结果评价，选择去就可以听到镇长对本次集市的总结了。其中会列出销售额的前三名以及评价最高的店铺，如果得到第一名就会从镇长那里获得高级料理、贵金属之类的价格不菲的奖品。如果前一天未参加集市，则该事件不会发生。如果选择不去听结果，那么原本可以升级的集市也不会升级！



←对于某些顾客来打听问题，一定要熟悉大致的回答，多试几次记下正确答案吧。

每次的集市，镇长都会预先提出目标额，达到目标额就可以上销售额排行榜，而如果超过目标额则肯定会成为本次集市的业绩冠军。然而并不是只要达成目标额就可以使集市升级，集市升级需要从达到目标额以及完成累计额两方面来考察，一般来说达到目标额低限4～10次后就可以使集会升级了。

初期集市：いなか町の小バザール，目标额15000G-20000G。这一时期集市上的摊位尚不多，仅有镇长的道具屋、梅丽妮的咖啡屋、路秋的动物屋、维尔巴的大工屋、罗伊德的矿石流光、暮秋的种子屋以及礼品包装屋。各商店的主要贩卖物品如下表，其中礼品包装屋的作用是额外增加礼物的好感度增加值，但不同的人物也会对礼品的包装纸进行挑剔，对于比较难提升好感度的村民来说，将他们最喜欢的物品加以包装可给他们带来额外的惊喜。以下是初期集市主要商店一览，其中重要的种子部分在后面的农耕篇详述，料理屋则是数目太多，性质差别不大，将在后面的专栏中为大家介绍。



动物栏	菲利克斯 巧克力&道具			梅丽妮 咖啡屋		奈丽妮 高级料理
路秋 动物屋		NPC 料理器具		主角 杂货柜		戈兰 大工屋
宠物栏	雪尔珐 果树种子	陈 简单食材	街道			
[illegible]	NPC 占卜屋				NPC 家具屋	维尔巴 大工屋
	NPC 礼品包装	克莱雅 料理屋		暮秋 种子屋	NPC 硬币抽奖	罗伊德 矿石流光
NPC 现金抽奖			入口			艾扎克 情报屋



→除了自己开店之外，还可以当作顾客逛逛别家的店，买到各种实用的东西。牲畜也是在这里买的哦。

巧克力&道具 菲利克斯			
物品名	中文名	价格	特殊贩卖条件
チョコレート	巧克力	200G	
そば	荞麦	560G	
トリュフ	黑松露	1000G	秋季贩卖
大豆	大豆	250G	第二年以后
枝豆	毛豆	400G	夏季贩卖
そば粉	荞麦粉	220G	
おもち	年糕	200G	冬季贩卖
カマ	镰刀	1000G	
ハンマー	锤子	8000G	购买镰刀的下一次集会
オノ	斧头	4000G	购买锤子的下一次集会
ブラシ	毛刷	3000G	购买牛或羊之后的下一次集会
ベル	铃铛	5000G	购买毛刷后的下一次集会
听诊器	听诊器	4000G	购买宠物以及铃铛后的下一次集会
すず	猫铃	2500G	购买听诊器后的集会
骨ガム	狗骨头	2500G	购买听诊器后的集会
ふつうの钓竿	普通钓竿	3000G	第二年以后
ながい钓竿	长钓竿	6000G	第四年以后
スケートボード	滑板	9000G	获得滑雪板后的下一次集会

动物屋 路秋			
[illegible]	[illegible]	爱情度	贩卖条件
仔羊	8000G	2	初期贩卖
成年羊	16000G	0	
仔牛	6000G	2	
成年牛	12000G	0	
小鸡	3500G	2	
成年鸡	6000G	0	
仔黑羊	16000G	2	第三年后
成年黑羊	28000G	0	
仔黑牛	10000G	2	
成年黑牛	18000G	0	
小黑鸡	4500G	2	
成年黑鸡	7000G	0	

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
尖耳狗	8000G	黄、黑	饲养4只牛/羊之后(含仔牛、仔羊)
长耳狗	10000G	黄、黑	饲养4只牛/羊之后(含仔牛、仔羊)
	10000G	白	第三年后
猫	10000G	白、黑	饲养4只鸡/仔鸡之后
	10000G	黄、茶	第三年后

矿石流光 罗伊德			
物品名	中文名	价格	贩卖条件
オリハルコン	奥哈里钢	7800G	
金	金	14000G	
银	银	12600G	
铜	铜	1400G	
ミスリル	秘银	7800G	
アダマンタイト	金刚石	9100G	
ムーンストーン	月亮石	14400G	2年目以降
アメジスト	紫玉	12000G	2年目以降
サンドローズ	砂漠玫瑰石	12000G	2年目以降

大工屋 维尔巴			
增筑内容	次数	价格	说明
田を广げる			
扩大农田	第一次	30000G	自宅左侧增加一块耕地
	第二次	60000G	前一块耕地的上方增加一块耕地
	第三次	100000G	地下室增筑
仓库を广げる			
扩大仓库	第一次	10000G	"每增筑一次，扩大12格仓库存放空间最高可存放9*12个物品"
	第二次	20000G	
	第三次	30000G	
	第四次	40000G	
	第五次	50000G	
	第六次	60000G	
	第七次	70000G	
	第八次	80000G	

礼品包装屋 NPC		
礼品盒颜色	价格	喜好的人群
红	200G	安妮莫妮、菲利克斯、萨尼亚、迪尔卡、暮秋等
蓝	200G	安琪、雪尔玹等
黄	200G	斯查特、梅丽妮、阿吉等



←合适的包装可以有效增加送礼效果，不过要注意礼新鲜度哦。

中级集市：この地方で一番の中バザール，目标额40000G—50000G。扩展到中级后，集市上新增雪尔玹的果树/茶树种子贩卖处、陈的食材店、戈兰的大工屋以及NPC开的料理道具屋和家具屋。尽早升级为中级集市十分重要，因

为想要在第二年得到茶叶、完成结婚事件等，都需要该集市上贩卖的物品。

食材店 陈			
[illegible]	中文名	价格	[illegible]
うに	海胆	700G	春、夏
のり	海苔	210G	春、夏
油	油	100G	四季
お米	米	210G	秋、冬
カレー粉	咖喱粉	300G	秋、冬

大工屋 戈兰			
增筑内容	次数	价格	说明
バザールの店を大きくする 扩大店面	第一次	30000G	3个→5个
	第二次	60000G	5个→7个
	第三次	100000G	7个→12个
そうこをパワーアップする 仓库升级	第一次	30000G	仓库保鲜力上升
	第二次	60000G	
	第三次	100000G	



↑系列惯例，买了床才能成家哦（还要买两张）。

料理道具屋 NPC			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フライパン	平底锅	10000G	
なべ	锅	10000G	
调味料	调料	10000G	平底锅和锅均入手后

家具屋 NPC			
物品名	中文名	价格	说明
ベッド	双人床	10000G	购入后方可求婚成功
高级ベッド	三人床	30000G	结婚后可购入，购入一个月后妻子怀孕

高级集市：この国一の大バザール，目标额80000G–100000G。完成数次50000G以上的销售额目标后，风之集市终于升级至本国最大的集市，此时客流量已经大大提升，相信各位玩家的柜台也已经扩充不少。这一次集市上会引进数家新店：克莱雅的家庭料理店、艾扎克的情报局以及NPC经营的占卜屋和现金抽奖屋。

艾扎克的情报屋主要是给主角一些游戏中



↑这里得到的各类实用信息，不过攻略里都有写。

的提示，例如哪里可能钓得高级鱼类、谁比较喜欢什么物品等等，每询问一次需要付费100G。占卜屋的作用与情报屋类似，听取一些简单的建议，100G一次。比较重要的新店是现金抽奖屋，每次抽奖需要付费300G，共分特等以及1～4等奖，抽得的礼品可当天在集市上贩卖，如果现钱比较多不妨去试试运气。

[illegible]	[illegible]
特等	上等毛线球
1等	红茶罐头、红酒等料理
2等	毛豆、白面包粉等加工物
3等	米、油、咖喱粉等食材
4等	树枝、石、长靴等垃圾



↑后期不缺钱的时候就来抽奖吧，也有好东西。

完全集市：大陆一の大バザール，目标额150000G–200000G。经过以上三次升级，集市上所有摊位就已经全部开启了，风之镇的集市也已经成为大陆第一的集市，如果此时您的柜台还没有扩大到最大，此刻镇长菲利克斯就会将扩展柜台作为谢礼送给您。最后开启的三家店可以说是本作中最重要的店面：奈丽妮的高级料理店、夫秋的珍稀物品店以及NPC开的硬币抽奖店。

高级料理店，顾名思义，卖出的均是千元

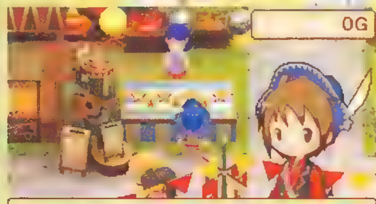
左右的高级料理，要学习到全部料理就得靠她了。夫秋的珍品店会贩卖地下室所需的四季太阳石以及改造风车用的耀珠。硬币抽奖则有机会抽到不可思议水(ふしぎな水)，相当于力量果实，一共可以服用5次将体力增加至最大值！硬币抽奖店只能用硬币抽奖，每次需要金币一枚，或银币3枚，或铜币5枚。硬币可以随机在地上捡到，也可以利用加工风车进行加工，不过成本非常高，所以建议玩家在抽奖时使用S/L法，抽奖得到的物品同样可以直接拿到集市上贩卖。



↑料理要吃掉才可以学会的设定使料理显得珍贵。

珍品店 夫秋

きな粉	黄豆粉	140G	夏
白玉粉	白玉粉	440G	秋
スパイス	辣椒	1120G	第2年以后
ペリドット	橄榄石	12000G	
トパーズ	黄玉	12000G	
ルビー	红宝石	12000G	
赤のすてき	红色耀珠	10000G	第3年以后
橙のすてき	橙色耀珠	10000G	
青のすてき	青色耀珠	10000G	
紫のすてき	紫色耀珠	10000G	
黄のすてき	黄色耀珠	10000G	
绿のすてき	绿色耀珠	10000G	
夏の太阳	夏之太阳	10000G	第2年以后
秋の太阳	秋之太阳	10000G	



→就算是为了那五个体力上限，也要抽时间反复读档来。

硬币抽奖屋 NPC

	奖品	
特等	ふしぎな水	不可思议水
1等	ピンクダイヤモンド	粉红钻石
2等	ダイヤモンド	钻石
3等	エメラルド	绿宝石
4等	めのう	玛瑙
5等	ほたる石	萤石
6等	くず矿石	废矿石

经过努力，主角终于稳定地达成了200000G的目标。这一天，正当大伙儿们正围着菲利克斯讨论集市排名时，旅店老板斯查特来报集市那里顾客正源源不断的来到，面对这一番繁荣景象，众人纷纷再次捋袖上阵再次开张，风之集市重新恢复了以往的生气，升级为世界第一的集市（世界一の大バザール，此后集市的目标额固定为500000G–600000G），镇长的心愿终于达成了。游戏至此通关，但这并不意味着结束，牧场系列最大的特点就是永无止境，集市之后还有更多丰富的情节等着玩家们发现，至少首先以事业家庭双丰收为目标而继续努力吧。

全新的农耕系统



↑果树、跳跃范围浇水等新要素让耕作更有趣。

作为牧场主，开垦农田自然是首要任务，游戏中共有4处田地可开垦，每块田地均是6*9分布。除最初的一块田地外，其他的田地都需要在集市时花钱开拓。《集市》一改以往3*3的耕种方式而改为一包种子只撒一格，因此节约了大片农田，然而负面效应就是制作种子的成本无形中上升了，因为一格土地只能收取一个作物，而一个作物只能产生2包种子。由于平时镇上仅出售当季的一种作物种子，大部分种子都需要在集市上购买，而高级种子更需要扩大集市后才可入货，因此初期稳扎稳打的种植农



↑如果懒得大范围种植，果树是个省心的选择。

田是有必要的。杂货屋贩卖的化肥可以增加作物的品质，品质越高的作物卖出的价格就越高，因此在资金充足的情况下不要忘记每天给作物施肥哦。高品质的果实就可以制作高品质的种子,如此循环往复,果实的价格也会不断翻番。下面表格中参考价格仅为1星时的价格。

第四次扩大农田，其实是增筑了一个地下室，位于自宅左下角原本被钉板钉住的地方，开启后里面仍是6*9的一块耕地，必须在太阳放置场放上季节太阳才能进行该季节的种植，可以理解成温室吧。维尔巴会在增筑完后赠予春之太阳，夏天和秋天的太阳则需要集市扩展到最大后在フーチョ・フーチョSHOP中得以随机贩卖，每颗10000G，每种只能购入一颗。

本作可以种植果树和茶树，集市升级一次后就可以在雪尔菈商店中购买到各种果树、茶树种子，果树和茶树需要占用3*3的耕地，因此每块耕地上只能种植6棵树，各位玩家可不要种的过多而导致作物无处种植哦。果树需要2个月的时间进行生长，无须浇水，但成熟后只有当季才能开花结果，每棵树结1～3枚果实。小麦、牧草等长期作物也可种植，种植方法同普通作物，只是生长期较长，要防止冬季枯萎而需算好日期提前播种。

A键跳跃在《集市》的农耕生活中也发挥着相当重要的作用，大范围的浇水、采摘树上的果子都可以用跳跃后按B的操作进行，十分方便,不过不要忘记给您的水壶先行进行改造哦。



↑植物长出来后就不能踩踏，否则会踩坏作物。

[illegible]	作物/果树名	中文名	种子价格	[illegible]	[illegible]
春	かぶ	芜菁	120G	平时，暮秋	150G
	じゃがいも	马铃薯	170G	集市，暮秋	225G
	キャベツ	包心菜	420G	集市，暮秋	450G
	きゅうり	黄瓜(连)	250G	集市，暮秋	70G
	アスパラ	芦笋	280G	集市，陈	345G
	いちご	草莓(连)	240G	集市，陈	95G
夏	ラディッシュ	樱桃萝卜	200G	平时，暮秋	255G
	パイナップル	菠萝(连)	1400G	集市，暮秋	1800G
	たまねぎ	洋葱	160G	集市，暮秋	210G
	トマト	番茄(连)	150G	集市，暮秋	95G
	とうもろこし	玉米(连)	630G	集市，陈	215G
	かぼちゃ	南瓜	300G	集市，陈	420G
秋	なす	茄子(连)	200G	平时，暮秋	105G
	さつまいも	地瓜(连)	300G	集市，暮秋	95G
	ピーマン	青椒(连)	210G	集市，暮秋	70G
	ほうれん草	菠菜	280G	集市，暮秋	270G
	にんじん	胡萝卜	160G	集市，陈	225G
	カリフラワー	花菜	350G	集市，陈	480G
	パプリカ	黄椒(连)	360G	集市，陈	180G

[illegible]	作物/果树名	中文名	[illegible]	[illegible]	[illegible]
果树(连)	チェリー	樱桃	350G	集市，夫秋	95G
	ブルーベリー	蓝莓	660G	集市，夫秋	360G
	コーヒー	咖啡	360G	集市，雪尔珐	240G
	オリーブ	橄榄	480G	集市，雪尔珐	180G
	もも	桃	480G	集市，雪尔珐	300G
	バナナ	香蕉	540G	集市，雪尔珐	360G
	オレンジ	橘子	440G	集市，雪尔珐	240G
	ぶどう	葡萄	720G	集市，雪尔珐	240G
	りんご	苹果	390G	集市，雪尔珐	215G
	マスカット	马奶葡萄	390G	集市，雪尔珐	260G
	お茶	茶叶	210G	集市，雪尔珐	300G
非冬季	小麦	小麦	60G	集市，菲利克斯	70G
	飼い叶	牧草(连)	600G	集市，菲利克斯	35G

注：（连）表示可连作收获

大幅改变的动物饲养

《集市》中的动物饲养依然分为牲畜以及宠物两类，牲畜有鸡、牛、羊三种，宠物则是马、狗、猫三种。动物屋就位于自宅的右侧，从屋内就可以直接进入，宠物则饲养在家中。动物们均需要喂食，在集市上购买到动物后就可以在镇上的杂货屋中购买到相应的饲料。照理动物所需的工具在集市的镇长处购买，价格不菲，建议初期不要饲养太多动物，光饲料费就是一项沉重的负担。

牲畜可以出产各类副产品，普通牲畜出产的是普通产品，第三年后可购入高级动物则会出产高级产品，如果在每年的动物大赛中获得冠军，则有一定几率产生金色产品，价格可是普通产品的3~4倍哦。



→买到宠物后可以进行培养，让宠物帮主角放牧哦。

本作中的宠物共可饲养11只，其中狗和猫可共饲养10只，想要收集齐全部品种，就每个颜色买一只吧。第二年夏2日（非雨天、台风）镇长菲利克斯会委托商人路秋为主角送上马，共有茶、黑、白、红四色供选。《集市》中的



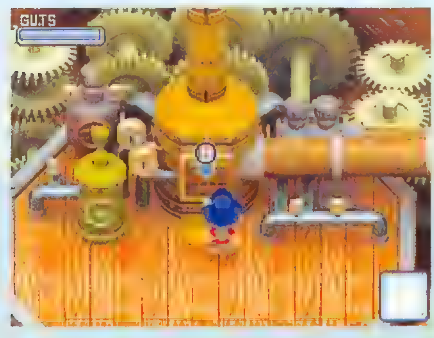
←初期宠物还不是很灵巧，熟练后一只宠物就可以照顾不少牲畜。

宠物不再只是家中的装饰，通过训练，它们不仅可以参加各类比赛，更可以帮助主角放牧动物。初期每只宠物只可照顾一只牲畜，通过不断的训练，一只宠物就可帮忙照料3～5只，狗帮忙照顾牛和羊，猫则是放牧鸡。猫的训练可以直接将铃铛丢给它们，它们便会自行追逐铃铛，收回铃铛或铃铛消失时表示一次训练结束。狗则需要玩家操纵主角一同进行训练，方法是将骨头丢出，当它们捡回时再行丢出，反复丢出就可迅速增加训练值。马的训练相对比较简单——训练脚力，每天骑着它四处游走，抽空去赛马场跑上两圈，一般两个月左右即可将马的训练度训练到最高值。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
成年牛	ミルク	120G
成年黑牛	ジャ–ジ–牛乳	240G
成年冠军牛	ミラクルミルク	480G
成年羊	羊毛	300G
成年黑羊	いい羊毛	480G
成年冠军羊	ふわわ羊毛	1200G
鸡	卵	70G
黑鸡	黑い卵	120G
冠军鸡	金の卵	600G

全新！风车系统

身为风之镇，风的作用不容小觑。小到把鱼竿的浮标吹远吹近，大到台风天把小鸡吹得无影无踪，不得不让人汗颜。镇上共有三座风车，分布是发酵风车、加工风车和粉碎风车，很多重要的道具和原料都需要借助风车来辅助加工。



↑风车共有三座，吹气可以给它加速哦。



↑大部分副产品这次都要通过风车取得，加油吧。

天，这时加工时间会略略缩短，风力越强所需时间就会越短，台风天也不要忘记吹动风车，更可以大幅提升加工速度！下方右侧是成品炉，观察旁边的指示灯可以知道当前的加工状态：指示灯呈蓝色时，说明暂无物品加工；呈红色表示正在加工；而呈现红蓝交替则说明成品炉中有物品。

名称	位置	作用	出现方法
发酵风车	自宅下方	制作奶酪、蛋黄酱、酒等	第一年春23日以后,非雨天出自宅时发生事件
加工风车	旅店下方	制作各种首饰、改造工具等	第一年夏17日以后,非雨天出自宅时发生事件
粉碎风车	瀑布左侧	制作种子、粉末等	第一年秋20日以后,非雨天出自宅时发生事件

第一次进入风车，艾扎克会教会我们如何使用：调查最上方的合成炉就可以从出现的菜单中选择需要加工的物品，只有材料完全时才会被允许加工。加工材料可以在背包内也可以在仓库中,选择菜单时会自动选择材料，在确认前可根据需要自行改变，但无法加入新材料。调查下方的时刻表可以得知完成合成还需要的时间，加工的数量越多、加工难度越大所需的时间就越久。此外，来到风车外向DS的麦克风吹气可加快风车的速度（风力提升一级），当出现成功提示音后风车就会维持该速度直到第二



↑恼人的耀珠要到后期才用得上，不必头疼了。

细心的玩家会发现少介绍了一个风车中的机器，那就是左上方的奇怪机器，仔细观察后会发现此处似乎可镶嵌些什么。从艾扎克的介绍中可以得知，这里是耀珠炉，用来镶嵌各种耀珠（すてき）。耀珠直到集市扩展到最大——世界第一的集市时才会从フーチョ・フーチョSHOP中得以随机贩卖，每颗10000G，每种只能买一颗，作用如下：

赤のすてき	成品的品质少许上升。
橙のすてき	每种成品的完成数量最大值增加为30个。
黄のすてき	每5个原材料可以制作出6个成品。
绿のすてき	一次性可制作12种产品。
青のすてき	完成成品所需要的时间减半。
紫のすてき	风车可制作的“隐藏”种类开启。

捉虫与捕鱼

也许是因为前几作几乎成了矿场物语的缘故，《集市》一作在日常休闲的几件事情中少了挖矿的设定，加入了曾经在GB2中出现的捉虫系统。不过此次捕虫并不需要用到捕虫网，也不需要购买装虫子的竹笼，只需要对准昆虫按下B键即可。貌似很简单？其实不然，捕捉不



↑这次的钓鱼要靠高级钓竿才能钓到大鱼。

同的昆虫是需要不同的技巧的。同一个类型也有许多品种，本作可捕捉的昆虫共85种，每捕捉到一定数量的种类就可以升级。

捕捉类型	季节	天气	时间段	捕捉方法
蚱蜢	四季	无限制	无限制	接近后按B键
蝴蝶	春季	晴天	白天	跳跃后按B键
蝉	夏季	晴天	白天	切换成走路接近后跳跃起按B键
甲虫	夏季	晴天	夜晚	切换成走路接近后跳跃起按B键
萤火虫	夏季	晴天	夜晚	切换成走路接近后按B键
蜻蜓	秋、冬	晴天	白天	接近后二段跳然后按B键
青蛙	除冬季	雨天	无限制	接近后按B键

越容易捕捉的昆虫售价就越便宜，实际操练中可以发现蜻蜓是最难捕捉的昆虫，速度快，飞行高度高，当然售价也是最高的，最昂贵的金色蜻蜓可以卖到300~860G。推荐多多捕捉アマガエル（青蛙的一种）以及ツチイナゴ（蚱蜢的一种），最容易捕捉且数量众多，用来送给凯文以及罗伊德是很不错的选择。



↑落水也不见得是坏事，或许能弄到珍稀物哦。

钓鱼依然是个不错的休闲选择，初级钓鱼竿于第二年夏1日空手出门时可以入手，中级鱼竿和高级鱼竿则需要分别在2年和4年后才能从集市的菲利克斯处买到。不是任何有水的地方都可以钓鱼，只有木板码头上的固定钓鱼点才可以使用鱼竿，出现提示时装备鱼杆且按下B键。大中小三个鱼影分别对应了大鱼、中鱼和小鱼，也分别对应了高级、中级和初级鱼竿。

使用低一级的鱼竿有一定几率钓到高一级的鱼，如果遇上台风天且风向正确的时候甚至可以将浮标吹到上一级的区域，当然，如果风向反了，也会让鱼竿“降级”。冬天河面结冰，但依然可以钓鱼，只需使用锤子敲碎有裂痕的冰面即可。注意：不小心将垃圾丢到地上可以再捡起来，但丢入河中可是立刻会降低全体居民的好感度的！

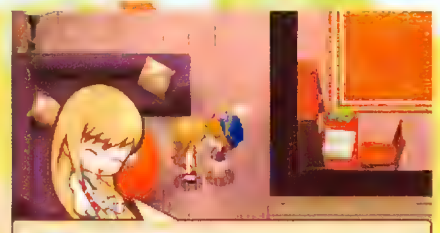
主角在跳跃时万一不小心掉入河里请不用太担心，只是稍扣些体力就会被自动送回岸边，如果好运的话，说不定还能从河里捞上些宝贝：各种垃圾、海胆、矿山石、金币，甚至是8000G一个的金块！这可是个非常考验RP的设定，初期能否快速致富，也许就在于主角能从河中捞到多少金块了。可惜《集市》中取消了随时存档/读档，否则相信很多玩家第一天就可成为万元户。不过从往常的敲石头致富变成跳河发家，这也太奇怪了吧……

丰富的牧场生活

节日是牧场物语系列中和村民搞好关系的重要事件，按时参加节日并与村民对话可额外增加好感度，而《集市》中几乎所有的节日都要求村民聚集在广场上，这可以说是为送礼大开便捷之门（注意：行商人暮秋和2位隐藏人物不会出现在广场上，但他们依然参加节日）。

—— 花祭 ——

花祭是一个跨日期的节日，具体时间为春8日6：00起至春12日12：00，在此期间将任意一种花：月泪草（ムーンドロップ）、粉红猫薄荷（ピンクキャット）、三色花（トイフラワー）、蓝色奇幻草（マジックブルー）、红色



↑就算平时不太感兴趣的人也会乐于接受礼物。

[illegible]	[illegible]	节日名	[illegible]
春	8日	"花祭り始まり 花祭开幕"	12点在时钟广场集合，花祭开幕
	12日	"花祭りの结果发表 花祭闭幕"	12点在时钟广场集合，花祭闭幕
	14日	"春の感谢祭 春之感谢祭"	男孩子将巧克力料理送给女孩子
	30日	"お茶会 茶会"	12点在时钟广场集合，需携带茶叶赴会
夏	15日	"动物祭り 动物比赛"	12点在时钟广场集合，需饲养相关动物
	28日	"草けいば大会 赛马"	12点在时钟广场集合，马入手后出现
秋	15日	"料理祭 メイン 料理祭 主食"	12点在时钟广场集合，需携带主食类料理
	16日	"料理祭 デザート 料理祭 甜点"	12点在时钟广场集合，需携带甜点类料理
	23日	"ワイン祭り 酒祭"	12点在时钟广场集合，需自备酒水赴会
	31日	"かぼちゃ祭り 南瓜节"	送甜点料理给前来家中的孩子们
冬	10日	"ペット祭り 宠物比赛"	12点在时钟广场集合，需饲养相关宠物
	14日	"冬の感谢祭 冬之感谢祭"	女孩子将巧克力料理送给男孩子
	20日	"スノーボード大会 滑雪板大赛"	12点在时钟广场集合，滑雪板入手后出现
	24日	"星夜祭 圣诞节"	前一日与结婚候补约好，这一天晚上赴约
	31日	"カウントダウン 年末倒计时"	20点在时钟广场集合，一起迎接新年

奇幻草（マジックレッド），送给所有的村民即可，注意带花的香草不可用。即使是平时不喜欢花的村民此时也会感谢您送上的花祭之花，并且好感度提升，这段时间内可以不用送其他礼物给村民们。

该节日的难点在于收集花的任务相当艰巨。全村共计24人（如孩子出生还得加上孩子），虽然暮秋、花月以及舒米特未到广场报到，但他们仍属于被送花的对象，不要遗漏。每天24朵花，也就意味着共需收集24*5=120朵花。但每天土地上所能出现的花有限，因此第一年胜出的可能性很小，从前一年冬开始收集才有希望获胜，当然千万不要把花摆在背包里变质。一般来说能送出80朵以上就可得到最高评价，不过该节日并没有物质上的奖励，仅仅大幅提升村民好感而已。

—— 春之感谢祭 ——

春季的情人节，又被称为白色情人节，是男孩子要送回礼给女孩子的节日。当男主角独身时，这一天需要给镇上所有的结婚候补送上チョコクッキー、チョコレートケーキ、チョコホールケーキ以增加好感度，需要注意的是，送上巧克力无效，视作普通礼物。男主角结婚后只需送给自己的妻子即可。如果自己暂时无法做出这些料理，也可以从咖啡屋或集市上购买。

当女主角独身且结婚候补爱情度高时，就可在家中收到礼物，红心时收到的是チョコレートケーキ、黄心是チョコクッキー、蓝心时为クッキー，选择接受可增加对方的爱情度。送礼顺序如下：

8：00-8：59	尤里斯
9：00-9：59	迪尔卡
10：00-10：59	罗伊德
11：00-11：59	阿吉
12：00-12：59	舒米特

—— 茶会 ——

《集市》中新增的节日之一。完成该节日所需要的茶叶需要主角自行种植，也可以使用从河中捞出的红茶缶。第一年由于主角暂时无法种植茶叶，所以镇长会先送上一片，千万不要卖掉或扔掉。完成茶会后可以获得珍贵料理作为礼物。

—— 动物祭 ——

本作的动物祭每年只举行一次，第一年赛牛、第二年赛鸡、第三年赛羊，以后依次类推。参赛的要求是主角已经饲养了该种类动物（羊额外要求毛完整），比赛当天12：00后与村长对话选择需要参赛的动物即可。比赛的方法很简单，比动物们谁最先投入主人的怀抱（寒），虽然要考验动物们的好感度，但运气依然很重要，只要半路动物不会被惊吓住，基本上赢的可能性还是很大的。胜利后的动物好感度会大幅上升，笔者曾经一不小心让0心的动物获胜，立刻升为5心，获得冠军的动物日后出产的动物产品有一定几率成为金色产物。

—— 赛马 ——

该节日在第二年夏天，马入手后出现，随后前往地图左下角原先被巨石封住的道路就可发生事件，原来后山居然是赛马场跑道。开启后小孩子们会多了一个玩耍的地点，马的训练

攻略研究

小P上有没哪款《游戏王》会像NDS版上那样出现怪兽吗？（游戏王TF系列）
男，15岁，云南省曲靖市第二人民医院，QQ921948698
云南 吴迪 问答



↑平时没事多跑两圈，马的技术会逐步上升。

与比赛也在此处。赛马的方法很简单，绕着赛马场奔跑三圈，每圈设有7处跨栏，十字键控制方向（小心惯性），A键跳跃，撞上栅栏或跑出赛道均属于磕碰，连续跨越清零。完成一次赛道训练后增加极限模式，60秒内连续跨越，一旦磕碰就终止训练。

赛马的成绩与好感度和训练度均有关系，建议玩家平时多骑马出去，并且每天保持训练马在赛道上3～5个来回，不过由于赛马的时间也会占用日常时间，所以千万不要不小心训练到第二天凌晨而被遣送回家哦。训练度越高，马的速度就越快，从最初的不间断跑完全程需要36秒到10星时只需22秒，从连续跨越36个增加到10星的52个，这种进步是显而易见的。不过5心/星以下的马是无法获得赛马的胜利的，想要获得冠军就必须跑出26秒以内的好成绩，用心训练你的马吧。

—— 料理祭 ——

《集会》中的料理祭与以往各作相比要容易许多，参赛项目仅有主食メイン和甜点デザート两项，即使第一年无法自制料理也可以参赛，方法就是从咖啡屋和集市上购买相应的料理即可，主食包括各种饭食、乌冬面，甜点则包括曲奇、蛋糕等。但如果想获胜就得用高级或品质高的料理参赛。主食比赛获胜可以获得黑松露（トリュフ），甜点比赛获胜可获得ベリ一红茶缶，如果两天的比赛均获胜则可以获得更加昂贵的粉红钻石（ピンクダイアモンド）！

——酒（ワイン）祭 ——

与茶会类似的一个节日，需要自备酒水。第一年由镇长资助举办（千万不要提前卖掉），但第二年起就需要自行准备了，如果没有葡萄无法酿酒，可以在集会上从咖啡屋和奈丽妮的摊位上购买，无论是瓶装还是酒杯装都符合要求。当然，如果集市已经扩建第三次，也可以在现金抽奖屋花上300G随机抽到能获得1等奖的红酒或白酒。

—— 南瓜祭 ——

南瓜祭，其实就是万圣节，是牧场系列的经典节日之一，这一天孩子们会上门要糖果，以往帕布莉也会乱入，不过这一作只有凯文和双子姐妹会上门。本作中限定“糖果料理”，换言之，巧克力是无法打发孩子们的要求的，所以事先准备好曲奇、蛋糕之类的甜品料理吧。进入自宅时触发事件，相对的时间如下：

7:00–8:59	ケヴィン
9:00–10:59	シギュン&ララミー



↑让孩子们失望的话，大家都会不高兴的，要注意。

—— 宠物祭 ——

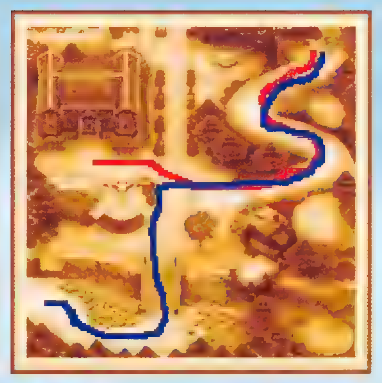
当开始饲养宠物后就可以触发这一节日，第一年赛狗、第二年赛猫，以后以此类推。比赛方法与动物祭相同，胜利后可大幅增加宠物的好感度。

—— 冬之感谢祭 ——

情人节，与春之感谢祭正相反，这一天是女孩子们送巧克力“料理”给男孩子们的节日。同样，单纯送巧克力无效，巧克力曲奇、巧克力蛋糕则均属于礼物范畴。女主角独身时可以将礼物送给镇上所有的结婚候补，可大幅增加好感度，婚后则送给结婚对象即可。

男孩子独身且结婚候补爱情度高时则可以在进入自宅时收到对方的礼物，送礼顺序如下：

8：00–8：59	雪尔珐
9：00–9：59	安琪
10：00–10：59	芙蕾雅
11：00–11：59	安妮莫妮
12：00–12：59	花月



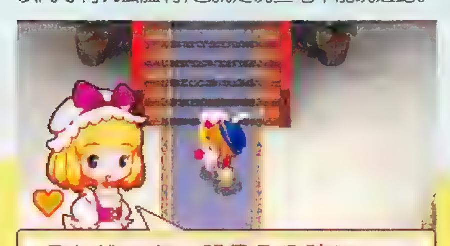
↑短线为初级路线，长线则为高级路线，高级路线基本不能失误，要勤练习才能取胜。

—— 雪橇（スノーボード）祭 ——

第一年冬2日起床后镇长会送来滑雪板，在下一次的集会上可以买到非冬季使用的滑板（スケートボード）。如此一来便可以在镇东侧的斜坡上练习滑雪并参加该节日。

装备滑板后按B为使用，再按一次为收回滑板，十字键控制方向，但只有在有坡度的地方可以使用。练习时只需调查斜坡上的指示版即可，下滑途中如果遇到障碍物或滑出轨道会降低滑板的速度，甚至无法到达终点，此时可按下B键暂停练习。这一比赛没有训练度这一说，因此取胜关键在于玩家通过练习找到最佳控制手感，无障碍的滑到终点即可。

第一年比赛初级赛道，难度较低，只有最后的一个上坡跳跃要把握最佳位置（否则可能会卡在坡下）；第二年的高级赛道难度提升较大，即使零障碍也难保获胜，只有将时间控制在7秒以内才有机会胜利，也就是说丝毫不能绕远路。



↑惯例，星夜祭是提高心仪对象好感的好机会哦。

—— 星夜祭 ——

《集会》中星夜祭的时间略有调整，以往为24日约定结婚候补，25日晚上前往对方指定地点一同庆祝，但本作中则提前一天，23日就要与对方相约，24日20：00以后前往约定地点即可，蓝心以下的结婚候补无法邀约。主角结婚后只需24日当天晚上20：00以后回家即可开始庆祝。要注意的是，罗伊德由于水曜日不在风之镇，因此如果23日为水曜日是无法约他的，同样雨天也无法邀约花月。

—— 年末倒计时 ——

每一年的最后一天，大家一同聚在时钟广场上倒计时迎接新年，晚上20：00后在广场与镇长菲利克斯对话即可开始的节日，在此之前不要忘了先于村民们对话增加他们的好感和照顾好家中的其他事务，因为节日过后会直接遣送回家睡觉……



↑每年的最后一天大家一起迎接新年吧。

牧场的主题：恋爱

本作可以任选男女主角，每位主角都有5位结婚候补，每天对话和送礼可迅速增加心仪对象的爱情度。爱情度根据心的颜色分为7个等级：黑心、紫心、蓝心、绿心、黄心、橙心以及红心，隐藏结婚候补虽然不显示心的颜色，但根据资产表中的心的数量也可大致推算其爱情度。

爱情事件一共要发生四次，分别对应黑心、



↑青之羽毛是向来是结婚信物，这次也不例外。

紫心、蓝心以及黄心（部分在绿心时即可触发）。爱情事件的发生不仅要求结婚候补的爱情度，往往还会对其家人、朋友的好感度做要求，因此在送礼给结婚候补的同时也要与村民们搞好关系，才能让爱情事件顺利发生。

当其中一位结婚候补达到橙心时，旅店的老板夫妇就会前来拜访，询问主角是否有心上人并送给主角用以表白的青色羽毛。但并不是得到羽毛就可以求婚，要想结婚候补答应主角的求婚还需要完成以下条件：已经购入大床(集市·家具屋)、爱情事件全部达成、结婚候补大红心（10心）、结婚候补的家人3～5心以上。求婚成功后7天就可以在众人的祝福下举行婚礼，游戏再次通关（如遇其他人的生日、节日、集市日则顺延，下同）。结婚后，主角也升级为“本镇居民”，生日就会单独列作特殊的一天，集会日也会为主角的生日让位。



↑结婚后，村民的行动规律会发生一些变化。

结婚后，集市的家具屋可以购入三人床，购入床一个月之后妻子才会怀孕（注意，不是结婚后一个月）。再过两个月孩子出生，出生的前一天可留档，读取存档可选择生男孩还是女孩，不过长相上并没有什么区别。

联机要素注目！

《集市》支持WIFI联机，联机后可以前往朋友的游戏中度过新的牧场生活。享受一边在线聊天，一边与朋友们（最多4人）一同耕耘田地，捕虫钓鱼、培育作物。同样的活4个人一起做，效率自然是大大提升，自由度提高，与朋友友情的提升也尽在其中。

当然，也可以与朋友们一起逛集市。联机时可以在集市中贩卖自己的物品供朋友们购买，也可以购买朋友们带来的新奇物品，更重要的是最高保质期的仓库也需要在联机之后购买！



↑联机钓鱼、集市、农耕乐趣无穷，一定要试试。

自宅下方的牧场田地旁有一块巨大的木板，玩家们可以按B键调查看板，然后在板上描绘自己喜欢的图画，美丽的图画自然为自己的牧场添色不少。通过WIFI逛朋友们的牧场的同时，不妨交流一下彼此的画板，比一比谁的画更美，这也是本作的乐趣之一！

心得与BUG汇总

—— 拒绝收礼？ ——

原本对方最爱的礼物，突然有一天却被拒收了，这是什么原因呢？其实问题出在礼物的鲜度上。我们都知道，《集市》中的物品有星级作为品质的判断，而食物类则另有鲜度作为品质的标准。鲜度上有以下4个阶段：ばつぐん！（非常出色！）；まだまだイケる！（还马马虎虎！）；少しいたんだかな？（稍微有点坏了？）；そろそろヤバい…！（呃，已经完全变质了！）



↑早进早出是原则啊，过期物要及时处理掉。

当食物完全变质时，不仅不能当作礼物送人，售价也会跌至仅1G！食物如果始终搁在背包里仅能存放一至两周，即使拜托集市上的戈兰帮忙提升仓库的保鲜度，也不能保证食物能



↑这样就已经掉价不少了，在这之前送掉吧。

摆放超过一个月，因此为了我们的健康和经济利益，还是请尽早消灭食物。

—— 镇上的秘密 ——

小小的风之镇，路边总是摆着一堆堆的木桶，其实这就是来往于各个地图的“捷径”。利用木桶可以跳跃到即使二段跳也无法达到的高度，因此也就可以找到数个“秘密基地”。



↑利用木桶可以在区域间快速移动，要熟悉哦。

4个木桶分别位于粉碎风车左侧（可以跳到左侧高地）、镇长宅左侧的高地两边（从瀑布区域走向住宅区的近路）、暮秋商店的门口(跳进暮秋家的烟囱)。也许您已经发现了跳桶的秘密，可您还知道如果夜闯民宅会有什么后果吗？凌晨0：00之后，虽然各家各户已经关门落锁，但通过暮秋家的木桶却可以轻而易举的侵入，面对不速之客，暮秋可是会大为光火！

另外，冬季河水结冰后，从粉碎风车上方的河流沿冰冻河面向上走也可以到达一个其他季节无法到达的地方，那里可以随机拣到金币、矿石之类的好东西！

—— 霜降与踩踏 ——

《集市》中取消了作物的光水设定，晴天时每10小时左右就可重复浇水一次，每天多浇一次水，一般可将作物的生长期提前1～3天。虽然没有了死光死水的设定，但增加了缺少水分的枯死设定，即如果一整天都忘了浇水并且当天是晴天，则在第二天起床后就会发现作物仿佛被蒙上了一层白霜，此时若继续浇水则可让作物重新生长，反之则会枯萎。

本作的作物即使发芽后也不会阻挡主角的脚步，但随意踩踏作物也是需要付出代价的：普通的芜菁大约被踩10次左右就会枯萎！那么我们就只能隔行种植了吗？不，只要将主角由跑步状态切换成走路状态就可以自由来回于农田之间，另外在使用工具时按住方向键随即松开也可以使主角自动根据方向平移，这样的状态同样不会引起踩踏作物。



←缺水或者踩踏的话作物会枯萎，及时浇水施肥没准还能挽救。



关于动物的两个小bug：

首先是雨天放牧的bug，雨天不能放牧，否则会降低动物的好感度。但在《集市》中，如果动物的饲料不足，很可能引起羊突然飞到室外放牧的bug，第二天虽然羊会回到小屋中，但已经是生病状态。因此逢雨天请尽早清点动物数量，如果发现羊不见了请立即去室外放牧点寻找……

宠物的训练中也有bug，猫的铃铛和狗的骨头如果不小心飞到了地下室、门外以及动物小屋，猫和狗就无法再捡回来，此时需要主角亲自去捡，否则第二天就会消失。有时猫在追逐铃铛卡位时会和铃铛合而为一，遇到此bug，就只能默哀铃铛不再归了。

[illegible]



《梦幻之星ZERO》是系列的最新作，和DC版系统差不多，也有很多变化，最大的变化就是增加了回避动作，类似《怪物猎人》中那种。这次BOSS的设计也比PSP版好多了，PSP版的BOSS实在是太无脑了，甚至只要堆药就可以过，而在DS版中BOSS的行动有了很大的强化，特别是最高难度的，如果你没有什么打法，只是单纯的硬拼，一定会挂得很惨,而BOSS战的打法也是这次游戏值得研究的地方。本期攻略就以研究和资料的形式献给大家，流程难度不大，就不在这里提了。

NDS 梦幻之星ZERO

ACT

掌握操作和各个系统是关键

操作介绍

[illegible]	[illegible]
Y/B/A键	按设置的进行行动
X键	调查/拣东西
开始键	调出菜单
L键	视角回正前方
R键	切换行动栏
L+R键	光子爆发
X+L键	向左转视角
X+R键	向右转视角
L+开始键	物品菜单
R+开始键	装备菜单

注：在城市中按住L+方向键和按住L+R+方向键，会做出各种动作。

各种族特点

人类



人类种族的特点是各个能力在3个种族中是比较平均的，属于平衡型的。人类可以使用一部分魔法，虽然攻击力方面不如机器种族，但是由于可以使用魔法，战斗方法也能算是非常丰富的。

机器人



HP和命中在所有种族中是最高的，特别是命中，不过无法使用任何魔法。但相对的却只有它们可以使用陷阱，并且不用道具就可以看到场地中的陷阱。此外，机器人在平时会慢慢回复HP，原地不动一段时间后回复量会增加。

新人



最擅长魔法的种族，大部分魔法都可以学会。不过最大的缺点就是贫血，血量和攻击力方面都有明显不足。他们的战斗是攻击配合各种魔法进行输出。此外，新人在平时会慢慢回复法力，原地不动一段时间后回复量会增加。

对NPC的指示下达

本作中可以对NPC进行指令下达，指示的文

字可以根据自己喜好进行随意编辑。

下面就是各个默认指示的效果。

フリーオーダー： 各自自由战斗。

アタックシフト： 以攻击行动为主，回复程度为辅。

シューターサイト： 以远距离攻击为主。

ヒールオーダー： 以回复行动为主。

フォローシフト： 在玩家附近行动，攻击同一个敌人。

PBリリース： 废掉爆发槽，使用光子爆发。

PBチェイン： 玩家开始使用光子爆发时，命令NPC参与连锁。



武器附加状态效果

ヒート： 给与敌人燃烧效果异常状态，HP慢慢下降。

アイス： 给与敌人冻结效果异常状态，暂时不能行动。

スタン： 给与敌人麻痹效果异常状态，暂时不能行动。

ライト： 给与敌人混乱效果异常状态，行动混乱。

ダーク： 给与敌人感染效果异常状态，HP慢慢下降。

ドロー： 攻击时吸收敌人HP

ライフ： 攻击时消耗自己的HP，提升武器伤害。

メセタ： 攻击敌人时会同时得到金钱。

エクス： 攻击敌人时会同时获得经验值。

セレブ： 攻击时消耗金钱，提升武器伤害。

スロー： 给与敌人缓慢效果异常状态，行动变慢。

リスク： 自己HP低的时候攻击力1.5倍。

ジェル： 攻击时给与敌人攻击力、法击力下降效果。

ザルア： 攻击时给与敌人防御力，耐性降低效果。

カオス： 攻击时给与敌人随机效果。

丰富的马古系统

马古系统是本作的重要系统。和DC版《梦幻之星》不同的是，本作中任何武器防具道具之类都可以作为马古的食物。马古每隔3分钟就可以喂一次，一次可以喂5个道具。这3分钟是指游戏中实际玩的3分钟，休眠时间不算。马古根据等级和成长的能力会发生形态变化，1–9级是初始形态，10–29级是第二形态，30–59级是第三形态，60级之后是第四形态，满级100。60级后，如果喂给它特殊的道具，还可以变成特殊形态。

除此之外，马古的能力实际上就是给玩家人物进行能力加成的，相当于一个能力成长的外挂包，拥有多个的时候可以随时更换。

马古到达10级之后，在爆发槽满4格之后，



可以按住L+R发动光子爆发，松开后就释放。使用光子爆发的时候，其他玩家如果槽也满了，也可以参加到爆发连锁中，多人后光子爆发效果会有强化。

—— 各种光子爆发效果 ——

グラニル：攻击型，自己正面直线上所在的敌人受到大伤害，是所有光子爆发中威力最高的，不过范围小也是缺点。。

パシファル：攻击型，场地内所有敌人受到伤害，并且会附加麻痹状态，攻击力略低。

フロージル：支援型，一定时间内支援效果发动，根据参加连锁的人数，效果也不同。1人时PP一定时间无限；2人时一定时间蓄力时间缩短；3人时一定时间内必定会心一击；4人时一定时间内无敌。

—— 马古食物 ——

打击系武器：力量UP、防御DOWN
射击系武器：命中UP、精神DOWN
法击系武器：精神UP、力量DOWN
防具：防御UP、命中DOWN
药品、敌人素材：力量UP、防御UP
陷阱：防御UP、命中UP

BOSS战心得



这个BOSS让人觉得有点像怪物猎人中的火龙。它的攻击方式很丰富，攻击力也比较高，作为游戏初期的BOSS，算是比较难的了。

火龙伤害最大的部位是头部，如果你用远程武器，最好选择攻击头部。如果是近战武器，可以考虑攻击腿和尾巴那里，虽然单独伤害上不如攻击头部多，但是会经常同事攻击到尾巴和腿部，伤害合计起来和攻击头部也差不多，而且不用面对头部吐火球，危险相对小一点。下面看一下火龙的几种攻击方式。

火球：它的火球有两种，一种是捎带一点追踪性质的单发火球，再有就是正面的3向火球，这两种火球攻击都可以站在它身体侧面躲开，而且还可以用远程武器攻击到。火球的攻击力较高，中了之后会带有烧伤效果。

咆哮：攻击力虽然不高，但是四周有吹飞效果，内圈还有火伤害。看到它一叫立刻跑出攻击范围即可。

扇风：没有攻击力，但是吹飞效果明显，能把玩家吹得比较远。

甩尾：说是甩尾，其实是身体转一圈的攻击，四周都有判定。不过这招比较好躲，因为起始动作比较明显，只要他身体向一个方向一扭，就是要出这招，看到起始动作时候向外滚即可。

空中火球：火龙怒了之后的攻击方式，飞到远处，然后在场地空中吐一颗火球，之后它前面的场地会有大范围的火球攻击。躲避方法是看到它出现后，向着它的方向滚，因为大范围的火球只有它正面会有。

螺旋冲刺：飞出场外，向另外一方向冲刺，攻击速度快，判定也比较大，一共4次。躲避方法是同时注意小地图，然后用滚躲开。



这个BOSS简直就是抄袭怪物猎人的浮岳龙啊！这个BOSS弱点是火，战斗分为前半部和后半部，前半部的时候它会在池塘中间，后半部的时候在池塘边上。一般都以攻击它的触手为主，因为头部不太好攻击到。它的近战弱点在后脑，远程弱点在嘴里。下面来看一下攻击方式。

触手攻击（前半）：触手攻击分两种，第一种是用触手向你所在方向立刻伸过来；第二种是举到你的头上，准备向下拍，在你头上的时候会随着你的行动移动。这两种攻击都比较好躲，只要在它要攻击之前滚开即可，然后就可以攻击它触手了。

旋转攻击：类似怪物猎人中浮岳龙的旋转攻击，把所有触手张开，然后原地转圈。回避方法也很简单，只要站在浮桥最外面的边缘即可。

吸入（前半）：张开嘴把角色吸入到嘴里，给与伤害。无论吸入是否成功都会继续吐出墨汁，不但会受到伤害，还会受到缓慢的效果。回避吸入的方法就是向反方向跑。另外，吐完墨汁后，它会受后坐力影响撞到浮桥另外一端，这时如果在它附近可以攻击它后脑，比较弱近战伤害。

触手攻击（后半）：到了后半，它触手攻击方式会发生很大改变，还是两种。一种是用触手旋转钻过来攻击，另外一种是用两边的触

手把玩家夹住给与伤害。这两种都可以看准了用滚躲开，不过还是稍微有点难度。从后半开始，应该以攻击一只触手为主，触手受到了一定伤害后就会消失。另外，如果你站的位置和它比较远，它会转动浮桥，把你拉到自己面前。

吸入（后半）：吸入攻击到了后半也有些改变了，如果吸入动作失败，它不会向后退，而是保持一段时间张嘴的动作，嘴也是它很大的弱点，可以趁这个机会全力攻击。

ケイオス&メビウス



两台分体行动的机体，相比前两个BOSS，这个算比较简单的了，梅比乌斯是钻头那台，另外一架叫凯欧斯，两个机体血量共通，所以只要集中攻击一个就可以。下面就直接介绍攻击方式了。

钻地攻击（梅比乌斯）：钻地攻击的起始动作都比较明显，很好躲开,但是却没有多少攻击机会,因为在它附近攻击会受到缓慢效果,不但影响效率,还有可能受到另外一台的伤害。

浮游攻击（凯欧斯）：在地上浮游移动，会冲过来撞你，然后立刻转180度，向你发射子弹攻击。凯欧斯的攻击弱点在正前方，在它发射子弹后到冲之前有一段缓慢行动的时间，正是比较好的攻击机会。

合体攻击：两机到场地中间用磁力吸引，一边旋转一边发射子弹，不过由于子弹的攻击密度不大，反倒成为了最有力的攻击时机，只要躲开子弹攻击就不会有危险。

ヒューミリアス



凯欧斯和梅比乌斯的合体形态，看起来非常帅气。由于体型巨大，攻击力方面比较有威胁，不过它的攻击有一定套路化,比较好掌握。下面就说一下攻击方式。

固有连续技：它有一套固有连续技，就是先根据你所在的方位进行锁定移动，然后到你身边射击攻击，最后再向地面打一拳。这一套攻击的伤害比较大，而且刚开始打找不到规律就非常容易中。其实这是一个最有力的输出时机，它向你移动的时候你就让他来找你，不用躲着它，然后等它停下来的时候从它腿下面过去，向他身后移动，这样它之后的射击攻击和向地面打一拳的攻击都不会打中你，而你只要攻击它腿部即可，非常安稳。

分体攻击：分体成两台机体，从两边攻击，这个攻击比较容易中，因为攻击速度很快。方法就是看准了两机的位置，然后向旁边回避。另外，两机的分体攻击是无敌状态，所以就不用受累攻击它们了。

マザートリニティー



倒数第二个BOSS，不过我倒是觉得这个BOSS出奇的简单，难道是因为路上杂兵比较难的原因?

球体攻击：召唤出3个球体对你进行攻击，这3个球体其中有两个是可以击破的，击破后就可以攻击它的本体了。

手臂攻击：可以攻击本体后，它的手臂会从两方向前砍过来，可以看准了利用回避动作的无敌时间进行回避，也可以看到它把手举起来后向远处跑开。总之这个攻击比较好躲，由于出的频率也不高，实在躲不开用药抗一下也无妨。

头部攻击：所有攻击方式中最缺的，不知道到底是怎么想出来这种攻击方式的。用自己脑袋砸向地面攻击你，之后自己还有一段时间很大的硬直,足以让你砍个够了。远程职业只要在它附近不远的地方射击就可以了，另外感觉这个BOSS的血量也不多，战斗没一会就过了。

ダークファルス



游戏的最终BOSS，样子简直是丑的可以。攻击方式感觉比较单调，只是单纯的攻击范围好和威力大。它血量比较多，算是一个持久战，不过和它战斗只要注意三招即可。

光线照射：口中一边发出声音一边出现蓝

攻略研究



光就是要进行光线照射。这招的判定面积是它前方的扇形面积，可以绕到它身体旁边躲开。这招对于打它来说，是一定要躲开的，不然会掉血很多。它发射光线的时候可以考虑在它身体附近攻击。

伞状针刺：将自己鼻子插入地面，然后在你身边会出现一个伞状的针刺攻击你，由于在你身边出现前地面上会有变化，前兆很明显，比较好躲开。回避后还可以继续做出攻击。

黑球攻击：黑球会围绕它身体旋转，这时只要不跑到它附近，跑远一点就没有什么威胁了。

零散心得集合

—— 通关追加 ——

通关后提示存档，同时增加新难度，和新难度下的各个任务，并且出现新场景——永恒之塔。在塔中没有方便的传送点，一共101层，必须一口气打通。打通困难的永恒之塔后会出现超难的难度。超难的永恒之塔一次打下来差不多需要5个小时左右，请随时注意DS的电量，并且做好休眠的准备。

—— 套装组合 ——

游戏中一些特殊装备也是有固定组合的，一旦组合出来，就会有附加的能力加成。

●攻击50、命中25

ハリセン（单手剑）+艺の正装

艺の道（单手剑）+艺の正装

アカツキ·封（大剑）+ジンバオリ

ヨノハテ·封（大剑）+ジンバオリ

ドラゴンホーン（长枪）+ドラゴンウィング

デビルバズーカ（大炮）+オクトパスーツ

●攻击25、命中50

スイートベリー（长枪）+パティシエプロン

ビターベリー（长枪）+パティシエプロン

カラカサジコミ（铳剑）+ミヤビハカマ

●命中50、回避25

フォボスシュート（长铳）+ダイモスアーマー

ブラックフォボス（长铳）+ダイモスアーマー

●命中50、法击25

タタミガエシ（大盾）+シノビショウゾク

スクスクシャワー（短铳）+ガーデニングウェア

●法击25、防御50

ダンベル（短杖）+エクササイズウェア

ヘビーダンベル（短杖）+エクササイズウェア

●攻击50

ピッツァ（投刃）+ピッツアボックス

イートピッツァ（投刃）+ピッツアボックス

●攻击25、命中30

ケイオスカノン（光子炮）+ミリアスフレーム

●攻击25、命中50

タルタロスカノン（光子炮）+ミリアスフレーム

●回避25

ティンクルスター（单手剑）+スタークローク

●法击50、回避25

ブライトムーン（短杖）+スタークローク

—— 关卡中的斗技场 ——

部分关卡中会随机出现斗技场，一般是在一关中切换大场景的地方。斗技场中都是非BOSS的大型怪物，打败他们后有一定几率可以得到他们身上的素材，另外一点就是经验值都非常高。

—— 铳剑的特殊连击 ——

铳剑有两种攻击方式，一种是用剑砍，另外一种就是按L键变成侧移模式时攻击会变成三向射击的枪攻击。利用这一点可以让铳剑有新的连续技，砍两刀之后立刻按L并且攻击，就变成两刀一枪的连续技，这个连续技比原本的3刀伤害要高。

—— 特典武器 ——

在通过机械都市之后，就可以到下水道中的密码机上输入密码，然后会得到相应的武器，都是些不错的武器，可以一用。

みっくみくのネギ	8331-7716
炮剑ブレイドカノン	3489-9723
ヴァリアント	5247-3115
セルベリアの枪	4137-5476
Vジャンプシールド	4841-9476
ファミツウ	5397-8287
セルベリアの盾	9425-3366
パワービーム	6337-6325
ドカンバズーカ	4624-5828
カドゥケウスの杖	8741-4615

各种实用资料集

道具列表

モノメイト	HP小回复
ディメイト	HP中回复
トリメイト	HP全回复
モノフルイド	PP小回复
ディフルイド	PP中回复
ソルアトマイザー	异常状态回复
トラップビジョン	可以发现陷阱
ムーンアトマイザー	复活同伴
スターアトマイザー	同伴HP中回复
テレパイプ	テレポーター
ヒートトラップ	燃烧效果陷阱
アイストラップ	冻结效果陷阱
ライトトラップ	混乱效果陷阱
ヒールトラップ	HP回复陷阱
モノグライダー	强化(★1～3武器防具)
ディグライダー	强化(★1～5武器防具)
トリグライダー	强化(★1～7武器防具)
フォトンドロップ	交换店交换道具
ちいさな破片	卖给店里换钱
大きな破片	卖给店里换钱

加工店可加工武器一栏

折れたツノ	5000	スカードホーン(长枪)	称号“龙を讨つ者”报酬
ガタパイソンのキバ	25000	パイソンバイト(爪刃)	グラーシア溪谷
ヘリオンのたてがみ	500	ヘリオンロアー(大盾)	グラーシア溪谷
ロージェイドのウロコ	2500	ジェイドハルス(大盾)	洞窟遗迹
フォボスの破片	25000	フォボスシュート(长铳)	困难：エターナルタワー
ぬめぬめした触手	5000	オクトバズーカ(大炮)	称号奖励
黑い炮口	5000	ケイオスカノン(光子炮)	称号“齿车を止める者”报酬
暗黑の破片	50000	ブラックフォボス(长铳)	困难：エターナルタワー 超难：暗黑神殿
ドラゴンのツノ	50000	ドラゴンホーン(长枪)	困难：グラーシア溪谷BOSS箱
ロークリスタのウロコ	50000	クリスタハルス(大盾)	困难：洞窟遗迹
白いドリル	25000	ヘーメラードリル(长枪)	困难：废弃都市BOSS箱
黑いドリル	25000	メビウスドリル(长枪)	普通：废弃都市BOSS箱
もえたけるたてがみ	25000	ブレイズロアー(大盾)	困难：グラーシア溪谷

马古各形态进化条件

阶段	名称	光子爆发	条件
第1阶段	マグ	——	——
第2阶段	ユル	グラニル	力量高于其他
	エオー	ミドガル	防御高于其他
	イース	パシファアル	命中高于其他
	イング	フロージル	精神高于其他
第3阶段	ソーン	グラニル	只有力量,其他0
	マレイ	ミドガル	只有防御,其他0
	テルー	パシファアル	只有命中,其他0
	ニイド	フロージル	只有精神,其他0
	オセル	パシファアル	力量高于其他
	エオロー	フロージル	防御高于其他
	ペオース	グラニル	命中高于其他
	ディーグ	ミドガル	精神
第4阶段	ウラド	ミドガル	力量第一防御第二
	ウイン	パシファアル	力量第一命中第二
	シャト	フロージル	力量第一精神第二
	ティルナ	グラニル	防御第一力量第二
	ベオーク	未知	防御第一命中第二
	ラーグ	フロージル	防御第一精神第二
	アンスール	グラニル	命中第一力量第二
	ハガル	ミドガル	命中第一防御第二
	シグ	フロージル	命中第一精神第二
	シャト	グラニル	精神第一力量第二
	フエオ	未知	精神第一防御第二
	シグ	未知	精神第一命中第二
稀有形态	ラッピー	同进化前	60级后喂ラッピーの心
	ソニチ		60级后喂ソニチの心
	アーカーズ		60级后喂アーカーズの心
	ラダム		60级后喂ラダムの心
	フェミニ		60级后喂フェミニの心



本以为猴哥可以因工资强制减肥，没想到他会偷食狗粮！
男，18岁，河南省郑州市回民中学高三，QQ772857862
河南 赵继南

全称号达成条件及报酬奖励

[illegible]	达成条件	[illegible]
龙を讨つ者	レイバーン5次讨伐	折れたツノ
魔を狩る者	オクトディアボ5次讨伐	ぬめぬめした触手
齿车を止める者	ヒューミリアス5次讨伐	黑い炮口
过ちを止める者	マザートリニティ5次讨伐	スローエレメント5个
光をもたらす者	ダークファルス5次讨伐	リスクエレメント5个
神速の讨伐者	レイバーン60秒以内讨伐	トリグラインダー10个
神速の狩り手	オクトディアボ60秒以内讨伐	トリグラインダー10个
神速の破坏者	ヒューミリアス60秒以内讨伐	トリグラインダー10个
神速なる制止者	マザートリニティ60秒以内讨伐	トリグラインダー10个
神速の救世主	ダークファルス120秒以内讨伐	トリグラインダー10个
エネミーバスター	1000个敌人讨伐	フォトンドロップ5个
デストロイヤー	5000个敌人讨伐	フォトンドロップ5个
グラディエーター	10000个敌人讨伐	フォトンドロップ10个
グランドバスター	20000个敌人讨伐	フォトンドロップ10个
アルテマバスター	30000个敌人讨伐	フォトンドロップ15个
オールバスター	所有敌人讨伐	フォトンドロップ15个
グラーシアの风	溪谷10回全地图探明	ヒートエレメント3个
リオウの主	雪原10回全地图探明	アイスエレメント3个
オゼットの道标	湿地10回全地图探明	スタンエレメント3个
パルの案内人	废弃都市10回全地图探明	ライトエレメント3个
マカラを守り手	洞窟遗迹10回全地图探明	ダークエレメント3个
月を守る者	プラント10回全地图探明	ドローエレメント3个
深远を守る者	暗黑神殿10回全地图探明	ハートエレメント3个
シティの守护者	普通任务15种达成	エレメントブースト
世界の守护者	困难任务15种达成	コンプレスアーツ
宇宙の守护者	超难任务15种达成	テクレベルブースト
グラーシアの风	溪谷10回全地图探明	ヒートエレメント3个
リオウの主	雪原10回全地图探明	アイスエレメント3个
オゼットの道标	湿地10回全地图探明	スタンエレメント3个
パルの案内人	废弃都市10回全地图探明	ライトエレメント3个
マカラを守り手	洞窟遗迹10回全地图探明	ダークエレメント3个
月を守る者	プラント10回全地图探明	ドローエレメント3个
深远を守る者	暗黑神殿10回全地图探明	ハートエレメント3个
パワーヒッター	最高伤害超过300	HPマテリアルを5个
グレートヒッター	最高伤害超过600	HPマテリアル10个
アルテマヒッター	最高伤害超过1800	HPマテリアル15个
悲剧のヒーロー	受到的最高伤害超过300	ガードマテリアル10个
チェインエース	10连锁达成	PPマテリアル5个
チェインヒーロー	25连锁达成	PPマテリアル10个
チェインマスター	50连锁达成	PPマテリアル15个
ネコとフレンド	摸遍街中3只猫	アニマルハンド
サリサとフレンド	带サリサ打50次任务	HPマテリアル5个
カイとフレンド	带カイ打50次任务	ロードアキシオン
オギとフレンド	带オギ打50次任务	ガーラントツヴァイ
レーヴェの战友	带レーヴェ打50次任务	レムスロムルス
若きカリスマ	给同伴下达100次命令	スイフトマテリアル5个
コメンテーター	聊天100次	スターアトマイザー5个
强化マスター	武器强化达到+30	ジェルエレメント5个
スイーツハンター	ナウラのケーキ屋发现	フォトンドロップ10个

称号名	达成条件	报酬奖励
ピッツアフリーク	ココ・ハット发现	フォトンドロップ10个
ラッピーハンター	ラッピーの巣发现	ラッピーの心
ブーマハンター	ブーマの巣发现	フォトンドロップ10个
ウサニーハンター	ウサニーの巣发现	フォトンドロップ10个
デュエリスト	アリーナ发现	フォトンドロップ10个
新米ハンター	达到LV3	ルーキー/ガード
ルーキーハンター	达到LV10	ルーキー/スイフト
ノーマルハンター	达到LV20	物品携带量槽扩充10个
リードハンター	达到LV30	ジエルエレメント5个
エースハンター	达到LV40	物品携带量槽扩充10个
ベテランハンター	达到LV50	ザルアエレメント5个
スーパーハンター	达到LV60	エクスエレメント5个
マスターハンター	达到LV70	メセタエレメント5个
ヒーローハンター	达到LV80	ライフエレメント5个
传说のハンター	达到LV90	エクスエレメント5个
到达した者	达到LV100	ソウルエレメント5个
トレーダー	フォトンドロップ10个交换	モノグラインダー10个
ヘビートレーダー	フォトンドロップ50个交换	ディグラインダー10个
オールトレーダー	フォトンドロップ100个交换	トリグラインダー10个
マグトレーダー	和朋友交易过马古	ディグラインダーを5个
マグトレーナー	马古到达第四阶段	トリグラインダー5个
マグコレクター	马古变成稀有形态	モノグラインダー5个
片手剑コレクター	片手剑50%收集	トリグラインダー10个
双小剑コレクター	双小剑50%收集	トリグラインダー10个
长枪コレクター	长枪50%收集	トリグラインダー10个
爪刃コレクター	爪刃50%收集	トリグラインダー10个
大盾コレクター	大盾50%收集	トリグラインダー10个
两剑コレクター	两剑50%收集	トリグラインダー10个
短铳コレクター	短铳50%收集	トリグラインダー10个
铳剑コレクター	铳剑50%收集	トリグラインダー10个
机关铳コレクター	机关铳50%收集	トリグラインダー10个
大炮コレクター	大炮50%收集	トリグラインダー10个
光子铳コレクター	光子炮50%收集	トリグラインダー10个
短杖コレクター	短杖50%收集	トリグラインダー10个
长杖コレクター	长杖50%收集	トリグラインダー10个
两剑の创始者	ダブルセイバー入手	パワーマテリアル5个
龙器传承者	ドラゴンホーン入手	パワーマテリアル5个
传说の纺ぎ手	ラヴィス=カノン入手	パワーマテリアル10个
魔弹の射手	M25SEミズーリ入手	ヒットマテリアル10个
刹那の暴风	リヴァマンミズーリ入手	ヒットマテリアル5个
红の破坏者	カノンルージュ入手	ヒットマテリアル5个
空飞ぶ魔女	ウイッチブルーム入手	マインドマテリアル5个
笑う死神	カラミティソウル入手	マインドマテリアル5个
きらめく月光	ブライトムーン入手	マインドマテリアル5个
禁断の魔道者	アルアジーフ入手	マインドマテリアル10个
道を求めし者	マテリアル增加到极限	リセットマテリアル10个
仲间を持つ者	进行过联机游戏	ムーンアトマイザー5个
ザ・ミリオネア	所持金钱达到1000000	セレブエレメント5个
称号マニア	获得30个称号	カオスエレメント10个
完全者	获得全部称号	ヘブンエレメント1个

攻略研究

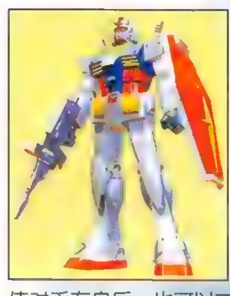


大家好，游戏介绍和问候语略（爆，这也太偷懒了吧！）。游戏推出已经有一段时间了，虽然没有《怪物猎人》那样流行，但在FANS中间，联机的风潮一直持续着，讨论氛围也相当不错。这篇心得的目的，就是要向更多的朋友推荐这一款优秀的对战ACT，并且帮助对游戏还不太熟悉的朋友挖掘更多的游戏乐趣。或许对各位精通此道的朋友来说，短短的700多字远远不能说明机体的使用要点，不过就算是能够成为一位玩家深入游戏的钥匙，本文的目的就算是达到了哦。啊，还要额外说明一点，这次只写了UC系机体的心得，并不是对平成三部曲、SEED系和倒A、00有啥成见，只是执笔者是UC饭，剩下的没几个能玩得转的……所以不硬凑出来现眼了，若你对一些机体有着独到的见解，不妨来稿一起讨论哦。

本文惯用缩略词一览	
STEP	快速输入两次方向作出的跳跃。
BD	BOOST DASH，快速输入两次跳跃进行的持续冲刺
后格	同时输入方向键后+格斗作出的特殊动作
特格、特射	通过组合键使出的特殊动作，键位可以自行设置
红锁定、诱导	准星变成红色的范围，在这个范围中，武器可以发挥追尾性能
修正	连续命中对方时，后打中的武器攻击力会受到某种程度的削减，这被称为连技修正

Rx-78 GUNDAM

大家熟悉的RX78高达。作为元祖，此机体的性能是四平八稳，武器也是传统的光枪、火



箭、格斗技，耐久和攻击力也十分标准，STEP性能中等，值得一提的是红锁定距离挺长。缺点则是BOOST槽略短。元祖高达有个奇怪的优点：在地面的时候，不存在射角问题，即使对手在身后，也可以不必回身从腋下射击。

大概是因为太普通了，所以使用元祖高达的人不多，但你一旦见到的话就要小心了：元祖高达并不是一架可以单纯地靠STEP来周旋的机体，凭借优良的BD速度，灵活切换STEP和BD可以做到流畅自如的行动来躲开攻击。反之一路STEP过去的打法对其也行不通。首先是其光枪射角非常广，比较容易抓住破绽，而一旦光枪中招，接下来多半会连上一发火箭筒（乃至光叉什么的）。而且，元祖的援护核战机也是十分强横，自身判定广，能拐弯，一旦近距离被缠上，接下来大抵是被元祖强横的地面格斗给扫上，然后大铁锤，其STEP格斗甚至还有一定的绕枪性能。而面对空中飞来的对手，元祖也有导向十分猛烈的空中格斗，贸然地飞过

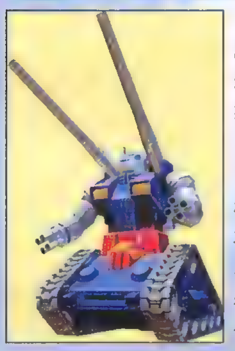




去，多半会被狠狠几刀卷下来再吃颗火箭筒。

对付元祖的方法其实也很标准：利用对手BOOST槽较短的缺点在中距离进行射击牵制，待对方的槽将要耗尽时以援护或者火力掩护进行突击。此外还可以快速移动骗其出光枪，虽然光枪的射角很广，但如果一不小心在STEP过程中向背后或侧面偏僻处出枪，照样会有挺大的飘射硬直。唯一要注意的就是元祖的蓄力射击，又快又猛，即使远程精度也很高，看到对方久久不出光枪的时候就要小注意了。元祖只有很少血的时候是非常危险的：一旦中、近距离露出破绽，无论中了什么，接下来就是一刀扫中，派生LAST SHOOT挑起一枪，伤害必超250！不过反过来也可以利用对手迫切想用此技翻身的心理骗其出格斗。

RX-75 GUNTANK



钢坦克。以猛烈的炮击、灵活的移动和便宜的价格（汗）著称，武器方面，除了看家本事加农炮（有直射和架炮两种模式），就只有好看不实用的丢小飞机和手部机关炮了，所以很少能够在单挑的场合看到它。不过，在2vs2中，这家伙超强的支援性能可谓绝品，在持续炮击下，被锁定的对手除了STEP开枪和叫援护之外什么都不能做，原地射击、格斗等动作一旦减缓了自己的身形，立刻就会被打飞。

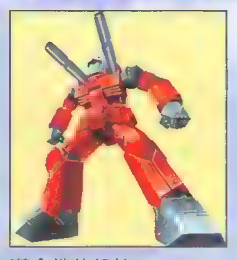
想要打败钢坦克，就要想法接近它，但它的步走速度配合机枪逃起来也不慢，而且，对方只要稍微有点脑子，断然不会和你在平地纠缠，有房子等掩体的地方可以说是坦克最爱。所以多数时候我们只能一路STEP躲炮过去。一旦被离近，坦克多半会一边向后“之”字型逃窜，一边用机炮迎击（硬直后可接炮击打飞）。再近一点的话，叫出缠人的援护，自己侧移机枪形成火力网，或者援护+后退架炮没命的开。如果是在狭窄地形的话确实会非常头疼。还有一个不常见的骗招：坦克飘起在高空中架炮连轰，就算槽没了也不掉下来，我方想要接近的时候，它就假装用完炮弹掉下来，然后使用丢小飞机、叫援护等方法在空中停顿，打乱我方节奏，等



我方好不容易接近的时候，就把之前预留的炮弹猝不及防地打出去。

坦克是不能无视的，所以必须要想法干扰它。虽然听起来迎击手段挺多，但其实，坦克在近距离非常无力的，也就是后逃，机枪，援护火网这三板斧。速度快的机体可以用飘忽不定地移动干扰它，若是能转到它晕，想躲掩体时候却撞墙卡墙角就再好不过了。其他机体可以待其机枪不多的时候果断从空中压倒它。只要倒地一次，坦克就是砧板上的肉，怎么压制怎么有效率。

RX-77D Guncannon



新加入的隐藏机体。虽然机动性、火力等方面差强人意，但本机拥有独特的回避动作、很长的红锁定、豪快的投石攻击和性能相当优秀的援护，可以说是一架充满个性的机体。

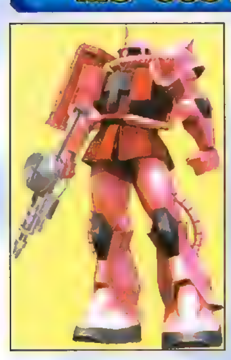
钢加农拥有5发光枪和一般1000机的机动性（一般差），副武器射击则是停止不动的肩炮，命中即吹飞。它的格斗空中和陆地都是一样的，单发和BD是直接抡拳，STEP则是横踢。前者距离短，速度慢，硬直大，但直到出拳为止有个相当长的瞄准时间，而且威力意外的高。后者硬直超大，而且踢完后会强制下落。刚加农的特射，在地面是趴在地上连续发炮，近距离不容易打中，但弹速快，稍远会产生窄扇面判定。在空中则是直接连续发。按住不放能一口气把炮弹打完。空中特射会产生类似陆战高达火箭筒那样的后退，随时可以STEP取消（有BD槽时）。特格是捏起一块大石头丢出去，诱导、范围都相当高，威力超大而且能抵消一部分射击，只是出招较慢，破绽大。特格、飞踢和地面特射之后，刚加农会趴在地上，此时可以躲

开一部分光枪乃至横扫格斗攻击（甚至恶魔高达的横扫炮），按键还可以打滚，配合高低差地势，其实是相当有迷惑性的移动。对手追上去时候可以蹦起来开枪或者直接躺着来一炮过去。其援护也相当不错，导弹的追尾性直追陆战火箭筒，持续长可以绕援护成交叉火力，而且一旦打中就是超大硬直方便追加。



虽然有那么多优点，但刚加农的近身还是超无力的，狡猾的对手会利用地势，进行援护+丢大石封位，再伺机以炮击或者光枪捡漏，所以面对躲起来的刚加农，拼枪不是办法，贸然冲上去也不行，小心接近正解。一旦缠斗，它还是和坦克一样援护火网流，空中压制依然有效，趴在地上的时候，则可以采取游走+射击的方法。毕竟是1000机，攻击破绽都挺大的，只要用心还是可以轻松打败。

MS-06S ZAKUII



红有三(红色，有角，三倍速)。经典的机枪+援护和格斗+火箭COMBO和让人头疼得要死的便宜价格。开动三倍速之后两套格斗就可以赚出一台机体的本钱。而且，由于使用方法相对比较好上手，所以即使是初学者手中的红有三都会时不时地爆发出惊人的威力。

红扎的机枪看来非常不起眼，但诱导不错的，威力也不低，只要区区3发就可以造成仰反硬直，接下来一发火箭筒就等着吃吧。启动三倍速之后，机体的机动性逆天的高，放出援护后高速侧移，同时开枪，甚至可以造成全方向攻击的感觉。此时的红扎只要适时移动保持用援护夹击，飘着开机枪就会有不错的回报。一旦援护命中，冲上去一顿格斗补发火箭筒，对



方可就亏大了。而且，更加猥琐的家伙会故意在三倍速中露个破绽出来引诱我方出招，它则以格斗架招或者继续射击轻松迎击，一定要提高警惕。

要说对付三倍速的战术，首先要明确一点：三倍速并不减少攻击的硬直，尤其是格斗和飘射的破绽，所以一般三倍速之后，都会使用援护作为攻守一体的保险手段，用风险较低的机枪进行攻击。援护的时间很长，而且一旦被剐到就是大硬直，会受很重的伤。所以见到对方援护之后，无论如何首先要做的是脱出援护的范围。对手放出援护后一定（几乎）会STEP绕圈形成夹击之势，此时不管他如何绕，一定要记好援护的方位，从空中也好，BD也好，脱出包围圈。如果是滞空能力不强的机体，可能会中上几发机枪，但无论如何都好过被援护撞。此外还可以高高跳起，红扎古的格斗对空能力很一般，所以多半会采用拉远射击的方法，此时就是正念场了：在空中无论如何都不要老老实实的落地，能飞的飞，有广范围强判定格斗的上去出，留下槽来作落地前的准备，没有十足把握切勿轻易出破绽大的动作。一旦仆街就老老实实地躺地上装死（笑）。没有的三倍速的红扎，能做的也就是边打边跑，用援护和架招做最后的挣扎，相信自己吧。

MS-09 DOM



大魔。看似笨拙其实非常灵巧的机体，在移动的感觉上和GP01Fb很像。主武器只有火箭筒，但弹数很多，威力和性能也相当出众。虽然副武器极为没有存在感，但配合豪快的移动、格斗性能和多达9次的超优秀援护，其实是一架在各个距离都能有作为的机体。

由于援护次数很多，所以基本上和大魔作战都要面临对面黑乎乎一片的困扰，此外，在离得近的时候两个援护还会非常碍眼的冲过来，虽然被打中也只是硬直，但接下来大魔的火箭筒和格斗可是十拿九稳的，就算是不理它，客观上还是很遮挡视线。此外，大魔的STEP距离是不固定的，一直按住不放的话就会变成长距离的滑动，所以只要适当切换长、短STEP和BD冲刺，就可以将对手玩弄于股掌之上。远距离时，火箭筒高速高诱导，中距离时，配合援护可以起到像MK2那样的伪夹击效果，近距离则如上述。所以，对付大魔时就要时刻警惕它在援护的掩护下忽然冲过来出招。一旦被高机动的对手缠上，大魔还有个绝招：特格摇身一变，变成浮游模式，这个模式下移动十分自由而且快（比钢坦克还舒服），如果是在移动中发出火箭筒，还会潇洒地按惯性方向一转圈滑开一旁——虽然这个转圈看起来是明显的破绽，其实十分阴险：因为这个转是可以用副武器扩散光束取消（没子弹也可以空取消）的，如果心头一喜，冲上去就格的话，多半会被光束喷个满脸花然后挨刀。此模式虽然会消耗BD槽，但持续时间挺长，而且略微移动就停下的话，还能恢复BD槽，不够了也可以随时冲刺取消变成正常模式。



对付大魔就要记住：它是离地死！它身边没援护就是纸老虎！它的火箭筒很厉害，但出手收式并不快。秉承这三条原则，就可以采取各种各样的方法对付它，比如诱其到地势复杂的地方，让它滑着滑着不小心飘起来；远距离高诱导攻击持续射击；用广范围武器连本体带援护一起喷……具体情况具体分析吧。

MSZ-006 Z GUNDAM

Z高达是中、远、近全距离都有着良好对应的万能机，变形、觉醒、换装一概俱全，无论是什么对手都可以打得游刃有余——虽然理论上是这样，但各类武器的针对性相对较强，面对不同对手时也要采取不同策略，有时还要频繁的换装和变形，非常考验玩家对于游戏的了解程度和反应、操作的熟练，是不容易上手的机体。



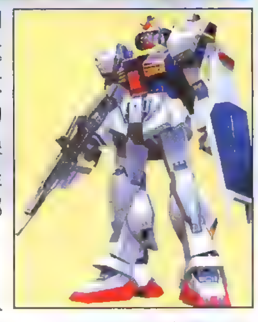
若是对方使着Z高达还地上窜来窜去，那准是外行。Z高达的优势就是凭借良好的机动性和变形随心所欲地改变距离。狙击模式下飞到自己的黄锁定（对手的黄到绿），剩下一点槽落地就是一炮然后侧移，如果对手妄图抓落地硬直向这边开枪的话，会迎面结结实实中招，只要把光束炮和蓄力投掷光枪混用，子弹就不成问题。对手想追也不容易，变形后的护身光枪(朝后发的）弹速快又能连发，诱导也很猛，打不着人也能让人疲于奔命，硬追上去的话，Z高达还有钻头撞这一反扑之技。就算是槽没有了自动落地，也可以用换装的小硬直取消落地的大硬直。拿着狙击光枪被切入也有对策，机关炮可以模仿GP02那样用，STEP格那又快又狠的一扎配合援护也可以让对方不敢轻易造次。光枪模式可以三连扫射+手动上弹，地面中距离战很自然，就算打不过了也可以特格+方向键变成飞机立刻跑路。变成飞机高速掠过对手头顶后转为格斗非常凌厉，尤其光枪模式的空中格斗只要打中就可以有节奏地连上4下，伤害接近300。

使用Z高达的要点就在于一个字：活。老用一个套路肯定倒霉。Z高达战术很丰富，机动性很强，但同时对机师的要求也很高，尤其是BD槽的控制，稍不留意便会用尽——所以对付Z高达也要同样灵活，不要拘泥于套路，在充分了解自己机体性能的情况下看它怎么来，你便怎么迎击。一般来说，为了控制BD槽，Z高达的使用者都有自己的习惯(也就是套路)，早些摸清这个习惯，就可以有针对性地展开攻势，逼迫



对方出破绽。在双方都熟悉自己机体的情况下，更多的对抗体现在意识层面而不是技术，就算是重武装这一类迎击机或者EXIA这种格斗机，也不会完全没有对抗方法，诸位还是加油吧！

RX-178 GUNDAM Mk-II



以无限弹药和高火力著称的高达MK2，拥有着强大的手动瞬间装填功能和多达4种的换装形态，是无论是初学者还是老手都能够驾驭的机体，所以非常受欢迎。反之，因为用得人多，所以打法也挺多，一上来的相互试探就是免不了的啦。



四个形态切换中，光枪的优势在于有效距离远，连射性高，硬直较小，但一般来说大家都喜欢换成火箭筒。同样是手动上弹（甚至在STEP和跳的时候都可以），火箭筒威力大，可单发可连发，远了还能变散弹，非常凌厉。有种常见的打法就是一边射一边跳过来，叫出援护后想方设法接近，利用援护做出类似交叉火力的攻势。超级高达模式也是可圈可点，中远距离导弹牵制和支援能让队友的对手或者房子后面的敌人头疼不已。变形，落地，抢先手狙击光束的Z高达套路也通用。此外，背后这个装甲用处很多：首先可以当块盾来用，背后中招的话装甲爆裂不伤血（也分中啥，照射炮也不行），而且非常阴险的是，可以主动爆甲，爆甲的瞬间无敌，爆发还有将近一发光枪的威力，这让某些刀子短的格斗机非常头疼，明明大漏，一刀砍过去却是自己被炸伤……装甲被打坏或者发射出去之后变成单手镭射枪形态，原来的特格上弹变成了速度和诱导猛烈的三段格斗，配合援护和自己的狙击光束（对手脱离时追击），被缠住的对手一点也不能大意。

MK2远距离的弹幕虽然丰富，但认真躲避的话其实威胁不很大，倒是本身因为经常要开枪，没准什么时候就会出现飘射硬直，弄巧成拙。真正讨厌的地方在于援护，配合援护可以在中、近距离形成十分有威胁的攻击，面对一个无限弹的对手，周旋起来总要提心吊胆，如果对手是拿着镭射枪的话，无论打还是跑都需要十分小心。建议用掩体等方法，想办法废掉其援护再行了断。此外，如果对手是超级高达模式则要小心猝不及防的狙击光束，轻易切入近处时也别急着格斗，对方的手放在特射上等你呢。

MSZ-010 ZZ GUNDAM



ZZ的Z就是ZANGIEF的Z（误很大），不过从某种角度来说，这种说法还是很有道理的。ZZ拥有各种高威力、广范围的射击武器，但无论是诱导（诱导还是好的，但实在太慢了）还是弹速都不是非常杰出，比起直接使用射击进攻，更倾向于射击牵制，接近之后使用格斗进行输出。

ZZ的主要武器对远距离相当无力，倒是导弹有空就可以全开一次。虽然武器本身的判定范围较其他枪械为广，但是速度差强人意——不过，以为远距离就可以放肆的人要当心了，因为ZZ的蓄力射击非常的猛烈，除了出招略慢，弹速和伤害都很高，一个落地硬直没准就是200的伤害。近距离时，胖胖的ZZ就要开始周旋了，虽然STEP性能相当不好，但活用BD和STEP拉近距离后，就可以使用核战机援护进行掩护。此外，ZZ的光枪比起其他人范围略广，距离近的话，射起来威胁性也大一些。其实周旋了这么



久，最终还是要带入拿手的格斗。ZZ的格斗各有各的特点，其中，地面和空中的STEP格斗追尾和速度挺高，抓STEP相当有效，大家连STEP的时候要小心了。而大技特格螺旋打桩的速度则相当的慢，没有把握一般不会乱出。值得一提的是后格，ZZ会抡起光剑来猛劈，突进性能和威力都不错，多被用来对付叫援护或者后STEP的对手。

说白了，ZZ远的时候不可怕，只要当心，看对方长时间不用光枪的时候落地小心不中蓄力即可，而中距离时，ZZ的光枪范围广和援护牵制强的威力就开始体现了，格斗的判定更是强横，拼格斗的话多半会被STEP格抓起来，所以要善用后STEP保持距离，也可以及时叫出援护做替罪羊骗招。枪膛里随时留一个能打出硬直的东西，一看它冲过来抡剑就放。不过，只要记住一件事：ZZ说什么都很慢，中距离运动战绝对不是对手，如此周旋，终究会抓住这家伙的破绽。

AMX-004-2 QUBELEY Mk-II



很极端的卡碧尼MK2，最大的优点是便宜，而且浮游炮性能出众，缺点自然是机动性和防御力的匮乏了。能否在战斗中扬长避短决定了卡碧尼的生存价值。

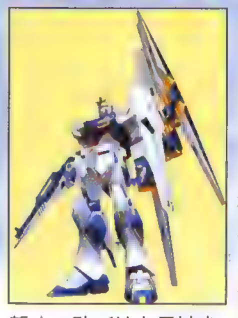
卡碧尼的速度和光枪性能标准，但短BD槽、恶劣的格斗和宽判定注定了近距离战无作为，反面，浮游炮攻击则可以在远距离大展拳脚。普通模式下，浮游炮可以一边干别的一边放作为干扰，蓄力射击虽然容易被躲开，可一旦打中就有175伤害。浮游炮模式下，用于骚扰的浮游炮3连发、无限连射的射击、吹飞用9发护身和特格全周天攻击可以说是天罗地网。

对付卡碧尼就是接近战。当然，对手也不是傻子，多半躲在建筑后面，怎么绕过去就要看情况了。被接近之后的卡碧尼缺乏周旋能力，多会击倒对手后逃跑，所以要死死缠住它。浮游炮的单发要3发小硬直，特格也有点鞭长莫及，所以黑卡依靠的就是三大法宝：连射、援护、起跳。连射只要有子弹就可以无限连发，而且可以按住，随时松手发射。不过。这个炮的射角相当糟糕，至近距离时候会打空，稍远一点上



下锁定又会变差，所以可以采取猛冲到跟前或者跳起压头顶的方法。这种时候要担心的是援护，黑卡的援护次数很多，一中就倒，还能挡一部分攻击，所以配合其他攻击是十分有效的迎击手段，部分老手还会用援护+换装的组合来障眼（换装动作其实也有躲避效果）。好在出手速度并不很快，而且一旦躲开援护自己便有主动。一被逼到近处，黑卡的拦截均告失效(除非舍得用9枪齐发），往往会高高跳起。跳起后的黑卡套路很丰富，可以使用浮游炮模式来击（比如散放浮游炮+特格，或者散放浮游炮后用射击DELAY攻击），更多的则是在空中切换模式，以浮游炮和援护作为掩护，压在对手头顶上使用格斗（尤其BD格范围和威力都挺重）。不过要记住：一个小硬直就可以让浮游炮全灭，换装也会消除浮游炮，对方在天上再久也得下来，抓住对方落地的破绽，就是胜利的钥匙了。

RX-93 ν GUNDAM

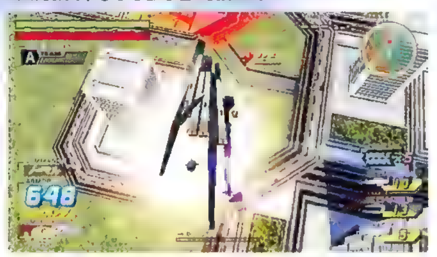


四平八稳的机体，相比其他3K的特殊武装，牛高除了浮游炮之外都很平凡而优秀，可以说是3K里的元祖高达，同样，本机也有着非常丰富的打法。

首先要说的是浮游炮，使用时牛高会静止不动（地上是缺点，空战就有用了），而且按方向可以将炮放到各个方向去，自己不倒地就不会消失，利用这个犀利的武器可以让中距离的对手胆战心惊。此外，牛高的光枪也很赞，威力、弹数、诱导性和恢复速度都是一流的，就算一时接济不上，也有多达5发的援护(近距离时诱导更强）补充。此外，牛高的格斗方面也有两大法宝：一是几乎可以跟在中距离任何攻击后的连拳，速度快，距离远，随时用火

攻略研究

箭筒取消，基本上一中就是200多血；其二是后格斗的居合斩，威力虽然差劲，但跟踪猛烈，近距离命中很高,尤其上下诱导极为强劲（老虎在正上吊1飞机的高度都能砍下来),以致有牛高飞到头顶放浮游炮，然后蓄力居合斩的打法。对于近距离冲过来或者压过来的对手，牛高也有跃起火箭筒的反戈一击，此火箭的爆破范围和导向性都一般，但上、下诱导也非常强悍，堪称格斗克星。可以说牛高是一架对距离要求较高的机体，所以，随时掌握距离，用各种武器牵制就成为了使用者的基础。



由于优秀的BD槽、各种滞空手段和并不太快的速度，所以牛高在战斗时往往会采用地+空结合的打法，类似脉冲的上下飘忽枪和沙扎比的压头顶浮游炮围攻照样耍得来。最要紧的就是要尽量避免在其擅长的中距离和正上（下）方作战，尽量在有把握的时候出招，即使近身，也要十分提防居合斩、援护，格斗则要注意火箭筒。不过，其实牛高的火箭筒开后硬直很大，所以不妨在其将要落地时骚扰骗出火箭再行追击。血少后牛高会展开护罩，此时其浮游炮威胁大打折扣，但多出了在一定距离内硬顶枪口冲过来攻击的战术（通常只有一次机会），要小心。此时不应一心想着格斗杀敌，那护罩其实磨磨就没了。

MSN-04 SAZABY



许多人初上手时都纳闷，为何这架2000机如此钝重，但使用一段时间过后，就会体验到沙扎比武装和打法的丰富多彩和特定范围内的强大压制力，可以说是一部不适合初学者使用的异质机体。

比起前面的牛高，沙扎比的浮游炮一点也不差，缺点就是总弹数只有6发，所以浮游炮的



控制将是个难题。而作为主武器的光枪则有弹数少、恢复不快的缺点，还好有蓄力射击的散弹补足。沙扎比最独特的武器就是核弹迎击，此武器可以在敌人当时所处位置做出一道火墙，而且威力相当不错，可以用作暗算、压起身等各类用途，配合光枪、浮游炮和散弹，可以说是很有威慑力的兵器，缺点是出招较慢。此外，沙扎比的援护性能很好，堪比Z的麦塔斯，而且本身动作较慢，更容易形成交差火力，在中、近距离可谓护身利器。

沙扎比的钝重程度比卡碧尼还要命，所以，维持中远距离、在掩体后支援也是基本的使用方法，而且它有着十分阴险的迎击核弹，对付在建筑物另一头周旋或者试图绕（跳）过来的对手十分有效。而中近距离时，沙扎比则多数采用浮游炮牵制+援护+后STEP跑路的方法，更有法宝——蓄力速度超快的蓄力射击可以使用。散弹的速度快，射程远（中距离有效）、硬直可以用STEP等取消，还可以紧跟在光枪(加强火力)或者迎击核弹(减少硬直)后面出。所以，钝重的沙扎比一旦被接近，多半还是和卡碧尼一样转入空中压制，落地则使用散弹作为保险。而且，沙扎比的格斗虽然看起来很钝，但判定和威力都意外的优秀，空中压制时往往会起到威慑和伤害作用。对付沙扎比的对策和卡碧尼一样，尽量避免陷入对方擅长的中距离和正下方地带作战，其实沙扎比的升空很慢，所以一般都会用其他攻击作为掩护，而落地时也往往是援护、浮游和蓄力喷的三板斧，只要适应了其节奏，用灵活的移动进行游击战，胜利还是我们的。

Gundam Formula 91

本身比其他机体低了100的HP、缺乏高输出手段和难以灵活掌握这些硬伤，让F91这架高性能机体成为了被众人忽略的对象，你有足够的技量能够发挥它的特长，使之展示出应有的实力吗？

F91的主要武器相当简洁：通常模式下是标准的光束枪和能在移动中射击的三连光枪，格斗性能相当不错。远程模式则是硬直和威力略小的狙击光束。无论哪个模式，攻击威力都不高（最多200出头）。最大优点是优异的机动性，BD槽、STEP性能、垂直升降能力都是顶级，更有各种花巧辅助技（盾派生，STEP开三连枪翻跟头漂移动作；丢盾牵制），手动防御、换装缩短硬直、没有拔刀动作直接出格斗等不起眼的小福利也一应俱全，机会伴随风险的MEPE（质量残像）更是浪漫。



既然敢使用F91，自然对操作有把握，所以很少看到F91玩STEP流，灵活切换地面和空中，利用BD槽做出各种灵巧的回避动作才是F91的本番。光枪模式下的F91格斗性能意外好，而且所有的攻击硬直都很小，所以在中距离周旋后带入格斗，露破绽骗招的战法很常见。对于中远距离的机体，狙击模式更是有效，而且狙击光束本身硬直小，甚至能当光枪用。对意图近战的对手，可以丢盾妨碍，对方援护则可以叫自己的援护专杀来对付。F91的盾可以派生，即使自己防御失败，还能把防御硬直变作一挥刀或者光束打出去，所以也有利用盾防骗招的情况。F91的主要输出源还是质量残像，虽然时间短（10秒），其间受伤两倍，但凭借高速移动，对手命中率大幅降低，武器的连射性能也让人咂舌。由于补正，一般都不怎么用光枪，使用狙击光束连射，或者STEP、BD拉近后连续格斗更常见一些，运用得当的话可以一口气打爆一架一千机，爆发力惊人。面对F91，我们要秉承“无把握不出手，出手不出大漏招”的宗旨，对方开了MEPE之后，我们则可以使用援护进行牵制（那个不打偏），一旦被打倒，赶紧赖在地上装死。只要不贸然出手，保持稳健，F91终究会出失误，这时候，500耐久和质量残像的两倍伤害将是它最大的痛。

XM-07 VIGNA GHINA



同样是一架不以伤害见长的机体，但本身拥有丰富的远距离攻击手段和近距离自卫能力，如果说F91是盗贼的话，维基娜·基纳就是一名优秀的弓箭手。它拥有弓箭手的一切优点：射击精度高，身体轻盈，能干扰远处对手，有自卫手段；和一切缺点：腿慢走不了远路，攻击力低，脆弱，怕干扰。

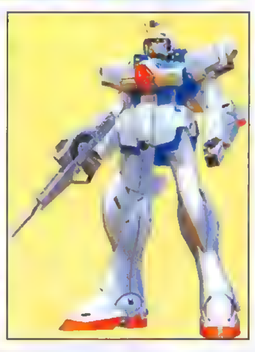
维基娜的主要武器是：性能略逊的光枪、射出时自己浮空的骑士枪和发射时自己停滞的三连光束。虽然哪一个的性能都不是很好，但这三者可以前两者为起手任意接续，构成让对手长时间不能行动的COMBO。2vs2时，打倒一个对手后立刻换锁定一个蓄力射击向另一个对手冲去，相当潇洒。如果对手一路STEP过来打埋身战，维基娜也有两招优秀的格斗：BD格速度快，范围广，一下能把对手抡飞，之后接上三连枪就可以让对手爬不起来；特殊格斗会先摆个防御POSE（可在落地硬直使用）然后拿枪猛插对方，诱导猛烈（尤其是垂直导向，堪比牛高的居合斩），连打键可以加强威力，并且最重要的，能接在普通格斗后面出，可谓护身利器。仅仅是这些还称不上“弓箭手”，维基娜还有着看家法宝：三发援护神箭。此援护的追尾性能极为凶猛，合适的距离下命中率很高，而且打中就是超大硬直，维基娜想接什么射击都可以。





对付维基娜的方法说来也很简单：首先虽然它的机动性良好，但BD槽特别短。我方可以游击战为主，扰乱其距离，打不过也可以跑(当心援护)，其次，它的射击武器上下诱导全都不好，频繁改变高度逐渐接近会让其武器没有用武之地。而接近之后，维基娜的迎击手段也就是BD格、特格和援护后退三板斧，除了援护，其格斗挥空后破绽都很大，躲过几次，狠狠爆它两架，对手多半就会颇为忌惮，这时发挥自己的特长攻过去就是啦。余谈：维基娜的骑枪发射时候虽然会浮起，但其实无法躲过大多数的光枪等武器，指望向GP01蓄力和脉冲分体那样用可是没戏的。

LM312V04 VICTORY GUNDAM



绰号身残志坚的V高达，有着十分独特的“自残”攻击，根据战况不同，随时自残来适应战局，是一部偏重生存的1000级万能机，却也不乏爆发力。能否熟练掌握各形态的性能是制胜的关键。

首先有一点需要强调！V高达的BD非常的长，滞空能力也相当优秀，利用BD可以派生出很多好玩的战术。普通模式的V高达性能很一般，除了后格和发射光枪时开盾可以硬拼之外乏善可陈，但身上揣着两颗不定时炸弹可是很有威慑力的。发射腿部后的重装时间较长，但此时，机体的BD性能将有极大提高，地面滑行速度直追变形Z高达，BD格斗的距离和范围也相当杰出，但浮空能力和STEP性能、转身变差。发射胳膊的重装时间很短，甚至可以把胳膊当火箭筒用，而射出之后，光枪的射角会变得很广（可向身后开枪），而且可以三连发（不过发的时候不能动，而且威力减低），尤其值得一提的是格斗性能大幅度上升，伤害、范围、速度都一口气提升，最常用的形态之一。部件全发射的重装硬直很大，而且飞机完全没有自卫能力，不过部件的范围、爆发力和诱导都很高，用来博彩，此外，变成飞机后可以长时间滞空，只要在红锁定范围之外起跳，神高达和东方老大爷就能被气出毛病来……



一般来说，直接丢部件的命中不高（除了掉头逃跑时候反戈一击），所以大家惯用的方法是在变形时压头顶或者躲在掩体后投出想丢的部件，其中又以变形后压空中，投掷胳膊后在空中周旋，下来踢腿为多。所以一看到V高达慢悠悠的飞过来就要注意了。其援护对于机枪机（命中不够打不出硬直）和部分格斗机（比如ZZ抓到援护）来讲十分要命，建议想办法废掉其援护（如爆风、贯穿）。不过，无论V高达做哪一种变身，势必要牺牲掉其他一部分的性能，而每个形态的卖点又是比较单一的，所以我们可以对症下药，看它使用什么形态，就针对弱点进行攻击。

LM314V21 VICTORY 2 GUNDAM



高机动，轻火力的中、近距离万用MS。话是这样说，但V2高达拥有一举变身为全游戏最凶恶武器的AB换装，换装的利用率也就决定了它的价值。如果不能充分发挥光之翼和换装的优势，V2也就是台没特殊攻击的F91而已。

虽然AB装备十分强大，但多数时间V2还要以普通形态作战。机动性好得不得了的反面，光枪的威力一发仅有100，火箭弹没有爆发，自己硬直，基本可以看做F91的光枪（威力低些）+元祖的火箭（没有爆发）。格斗威力、出招也只是一般，这个形态下要把握的最大武器就是两个：光之翼和BD格。光翼的范围超大，出招猛烈而且快，缺点是威力差强人意，准备动作长，容易卡房子。后者是举盾突击，和GP02的盾突一样可以顶射击，速度更快些。活用射击牵制，使用光翼和BD格进行低风险的战斗是普通形态要点。



套上AB之后，V2的光束炮变得非常凶狠，速度快，判定超强，威力大。尤其是忽然利用高机动冲到跟前开枪非常头疼，反之对手想冲过来则有被扩散炮喷的危险。后格的盾可以维持，推出去还可以挡格斗，光之翼也变为3段，可谓真正的万能机。但AB时间只有18秒，而且有20秒冷却（爆掉后要20秒之后弹数才开始恢复，才能继续使用）。好在爆甲后普通形态弹数全满，所以用来补子弹也是个用处。

V2的武装虽多，打法却相对单纯，普通形态就是一枪两格斗（没人会直接用火箭弹瞄人吧），狡猾的对手会用援护或者从空中进攻掩盖光之翼的硬直，但只要是光之翼就有卡房子的危险；V2形态则是周旋+援护收缩包围圈，中、近距离主炮，所以对付V2的话，主要问题也就是如何避免让其AB发挥作用，一般机体切忌轻攖其锋，可将战斗拖入有障碍物的场所避其锋芒，以援护、浮游炮一类武器迎击，这样V2的光束炮和光翼两大杀手锏就失效了，不幸中弹的话，可以乖乖地躺着……没了AB的V2就按照F91那样打吧。

RX-78GP01 (-Fb) GUNDAM ZEPHYRANTHES (FULL-BURNERN)



二合一的机体，GP01本来是1000型，所以其实亏了1000点。作为一架颠覆常识的机体，有着各种各样的“奇门外道”，你能适应它吗？

出战时是陆战型，速度还算不错，但STEP的硬直大，BD槽短。本身的武装有机枪（性能很好），光枪（只在全弹发射时使用）和机关炮，援护性能可圈可点。虽然机动性不好，但拥有独特的快速起跳特格，能一口气拉到对手头顶或者逃跑（连用），地面BD格性能也不错。机枪打仰反后接全弹发射，全弹的时间长，追尾强，配合机枪手动上弹也算有作为，可攻击力实在太低了！几乎没有能打上180的稳定输出（全弹发射自己风险也高）。

换装后的GP01-Fb是花巧很多的机体，虽然STEP和落地硬直仍然很大，但BD槽有了长足进步，BD机动力直追变形后Z，更能用特射漂在空中，此时光枪可以无限制连射，命中率大增，机体的光枪性能标准，回复速度好，弹数多。蓄力射击速度快，能躲枪，可取消各类攻击，也十分实用，配合后格的格斗架招，可谓八面玲珑。只是，两个形态特格过程中中招伤害都2倍……



由于陆地型的攻击力夸张的低，所以2vs2的话可以一定程度放置去收拾另一架。单独的话，注意机枪，中距离迂回作战就可以让其机动性捉襟见肘。而面对Fb，核心思想就是抓落地硬直。GP01的落地硬直非常大，作为代价，它有着十分丰富的空中迂回手段和机动力，援护、架招、特格，落地蓄力射击，都是能滞空的好招数，还可以高速可以跑到掩体后面落地——但，飞起来毕竟要落，落地就是破绽，GP01攻击力也略低，持久战必然能找到突破点。久攻不下的GP01往往会用各种骗招，如高速掠过对手身边，对手被惊吓出招时立刻蓄力射击回避+反击。或者从对手头顶掉下来开机枪，架招骗对手格斗。这时就考验你的心理素质了。记住！GP01是一台SHOW HAND机，如果没有在手牌出尽前打倒对手，自己就注定吃瘪，活用自己的手牌正是制胜关键。

RX-78GP-02A GUNDAM GP-02

提起GP02的话人们首先想到的就是重厚的大盾、强大的核弹和钝重的机体。不过，游戏中的GP02却是一架看似笨拙实则轻盈的异类，虽然确实握有核弹，但核弹往往并不会是决胜的钥匙。

GP02核弹发射时会有一个很长准备动作，





除非趁乱，否则很难打中，所以将敌人打倒后起身压制或者封位(还可以配合地图炮）就成了主流(威力有折扣)——除了核弹GP02就只有机枪这个射击武器，所以，使好GP02的格斗就是重中之重。在拔刀状态下，只要不用剑攻击，光剑威力就会逐步加强（三档），使用三级光剑可将敌人强制打飞，这时就是核弹的时机（发出后，自己还可以防御，这样即使敌人不中，核弹暴风也能将GP02推离避免追击。在这之前，GP02可用机枪磨血，副武器、特殊格斗的腿技也各有特点。还有它的BD格，虽然速度较慢，但弧线大，前端还有防御判定（甚至能挡格斗）。此外其特格，可以轻松爬升到高处然后在敌人头顶调节位置，之后无论是踩下来（追尾性凶猛）还是落下+其他格斗都很难提防。特殊攻击丢剑看似不起眼，但其STEP较长，对格斗机时后STEP+丢剑，配合格斗相当有牵制性。



对GP02首要防卫对象不是核弹。核弹顶多高空放（看警报）、打建筑物（看它躲起来就要当心）、压起身（跑不了），各种格斗和爬空特格才是重点。GP02机体轻盈，格斗速度慢但追尾性能（横向和纵向都算）强大，只要进入中近距离，各类格斗可以绕枪、顶攻击、打倒，即使打空也往往有变招。而且，它到了自己的头顶上，我们就没有主动权（无法判断高度），最轻也要挨几发机枪。常有人控制GP02像肉虫一样STEP+机枪过来格斗。不过，GP02没有有力的远程（除了援护），只要把距离控制在其格斗范围边缘，它就无所作为（还有可能出事故），它在空中时，要专心回避，有援护的可用援护袭击，只要躲过它落地时的反扑，对付它就容易了。

RX-78GP-03S GUNDAM GP-03 STAMEN



D是地图炮，于是S直接上场了……本机是一架在2vs2中相当活跃的中、远距离支援机体，有着丰富的范围攻击和导向强的武器．反面，出于武器特性，近战时就有几分吃力，对操作者的判断和手腕有着相当苛刻的要求，不知你能玩转它吗?

作为支援机，GP03的火箭筒拥有高威力、高诱导、一击倒的优点，特射是对目标周围放出大量飞弹牵制。副武器看起来和特射相似，但射角平，弹速快，能马上对中距离一定范围内敌人造成威胁，两种导弹威力和诱导都相当不错，躲在掩体（如建物、台子上）截击绕过来或者冲过来的敌人也很有效。其援护无法马上对敌人造成危害，但能够配合自身火力形成包夹之势，长时间骚扰对方。不过近距离时，火箭筒出招慢，枪口补正一般，硬直大，最要命的是射角窄，很容易出飘射硬直。STEP性能也不好，火箭和援护要么鞭长莫及，要么远水救不了近火，所以面对一路横STEP的敌人（如GP02）很头疼。近战吃亏太多，所以在中距离时，GP03通常会用格斗迎击，格斗似快实慢，通常启动前都有个抽刀一挥的动作，但速度快，范围广，其他格斗能打中的往往打空，会MISS的反而能中。格斗派生多为强制倒地，方便拉开距离。一旦格斗不合适，还有杀手锏爆导索，向着某一个方向弧线跳开牵出爆索，按住键可以保持移动，中招就会强制吹飞。

对付03的重点就是逼近抓硬直。03一旦被



河南 范本一
有线报狸猫是中年怪叔叔，是这样吗？（啥?不是青年吗？）
男，18岁，河南省洛阳市涧西区洛阳理工学院，QQ：261841627

逼近，必然会想办法拉开距离，如后STEP、牵制+BD或者跳起转空战，但和元祖一样，03空中机动性好，可BD却相当短，很快就会用光，所以对方往往在BD或者空中下落的时候留一点槽爆导索回避。不过，爆导索落地本身就是个很大的破绽，而且牵着爆索时03无法格斗，注意对方跳的方向便可回避反击。只要我们能成功欺进GP03的“灯下黑”区域，就可以从容不迫地躲避其攻击并用自己拿手的手段牵制，捉襟见肘的03很快就会露出破绽。

RX-78NT-1 GUNDAM NT-1



同样是以格斗作为主要输出源的机体，最大的特点就是CHOBAM ARMOR（顺带，CHOBAM ARMOR的全称是Ceramics Hybrid Outer-shelled Blow up Act-on Materials ARMOR，陶瓷复合外装爆发反应材质装甲），虽然机体和武器能力（除格斗）都显著低下，但合理利用装甲，可以让以格斗为主的对手毫无还手之力。

对NT1来说，无疑装甲是重点。但是这250装甲远没有看起来结实，它不受连续攻击越往后威力越低的修正，所以一个爆风或者一发照射就会剥落；它无法防御某些攻击（如圣盾自爆、神高达台风）；被格斗打破时，自己硬直往往比对方大（机体能力低），所以如何保证宝贝装甲不被敌人搞掉是使用的关键，而这通常要靠三大法宝：援护、特格和爆甲。一般来说，由于机体能力低下，NT都会在远处脱甲迂回接近，中距离时一边机枪骚扰一边移动，找到破绽后冲前放援护，援护弹速快，近距离释放后NT1可以使用发生速度快、不受方向影响的特格撞过来追击派生。此外，自己脱装甲时的碎片有攻击力，而且一下就出打硬直，部分格斗打中或贴身时可用爆甲来衍生连续技（类似强袭换装格斗）。有经验的对手还会利用地势和视角（比如跳到起身的敌人头上）攻击，还有爆甲溅到对手后立刻套上，骗对手格斗的办法。脱掉甲的NT1机枪性能一般，但可以用特格取消，抓STEP成功率很高，要当心。



对付NT1很简单，只要保持距离即可用射击武器剥甲，估计对手装甲不多还可以冒险硬砍，拼硬直的时间。机枪虽不好躲，但伤害非常有限，只要能顺利破甲，NT所能仰仗的就仅有几发援护，只要稍加注意距离即可轻松回避。被切到身边也不用紧张，对方机动力低下，起身后一边射击牵制一边跳起或直接BD跑路即可拉开。NT1由于机体原因，往往会以STEP接近，所以对付STEP的手段全都有效，而且，其格斗上下诱导并不强，跳起逃脱是一方面，如果对其比较了解，甚至还可以故意卖破绽骗它格斗冲到天上，然后……

MS-06FZ ZAKU CUSTOM



豆枪，电热斧，手榴弹。没错，它就是台扎古。和夏亚那台不同的是没有三倍速，代之以两颗火力十足的爆弹（而且可以随时用特格引爆），机动性、攻击力非常恶劣的反面，破格的爆弹火力和各种的独特特技使得它成为了一名相当危险的恐怖分子。爆弹玩得好坏直接决定了它的价值。

基本的豆枪和手榴弹前面已经介绍过了。这台扎古的红锁定非常长，机枪能够在中距离起到不错的牵制作用，而爆弹的最有效范围正是机体红锁定外端（红黄锁定切换时），虽然对一直横跳过来的敌人没有大威胁，但爆发的障目效果相当显著，配合自己后STEP或跳起，第二发爆弹就成了敌人心头沉甸甸的石头。除了距离感，还要熟悉的就是爆弹从丢出去到自己用特格引爆的最短距离，机枪射出硬直+爆弹追加是重要的伤害输出源，利用上下判定良好的援护，甚至有近距离援护命中，爆弹的打法。近





距离时，扎古有性能不错的BD格和空中STEP格，但机体性能恶劣，所以不到不得已很少有人以身犯险——倒是后格的独门绝技铁头功，判定非常强横，虽然姿势可笑，但恰当使用可以作对空、躲枪，压制等多种用途，还能接在格斗中。一旦对手倒地，爆弹压制也是选择之一，2vs2战局不利时，还有独门跑路绝技：飞到高空不断丢爆雷，就算没有弹药也可以一直滞空。

除了特有爱的，扎古改的使用者多半有一些手腕。常见的是先丢出一颗爆弹，用特殊格斗引爆的同时按住跳，这样就在爆风的掩护下跳了起来，再从空中施展种种技巧；或者近距离用援护、爆弹作牵制引入格斗，特格捂头的小硬直甚至能取消一些大硬直；但无论是哪一种，用这台机体的人都有共同的特点：利用注重地势，注意距离，这也是我们对付它的关键。首先，要远离或者欺入爆弹的最有效范围，之后，不主动出破绽大的招数。只要能保持自己不被打飞，对方可怜的机动性很快就会把对方送到我们的枪下。

MS-18E KAMPFER



作为“强袭用MS”，机体却十分钝重——这么想就错了！京宝梵虽然看起来慢吞吞的，但只要有BD槽，就可以短期内爆发出惊人的机动性，若操作者能充分利用各种独特的武器和地势，京宝梵绝对是一架让人挠头的机体。

首先，京宝梵的BD槽非常长，而且和大魔一样拥有长距离的地面滑行，除了不能中途改变方向外，平常移动的性能堪比坦克，武器也和坦克一样可以一边走一边开。主武器的火箭筒威力和诱导都一般，但弹数相当充裕；格斗键却是个射击武器散弹枪，能够三连发，中距离下非常有威胁性，一旦将对手打出硬直，立刻可以跟一发火箭打飞，伤害180以上而且安定；京宝梵的副武器是必杀爆雷索，出招较慢，判定也只在前方，但威力十足，一发就将近200而且强制倒地，虽然本身命中率不高，但配合特射、特格等武器，在中距离还是很有威胁性。不过，京宝梵最大的杀招还是特殊射击的冲刺，冲刺几乎可以取消任何硬直发动，配合方向键，机体会向着一个方向高速冲去，中途任何时间可用攻击取消（散弹连射还有派生），此攻击还可再次冲刺取消，可以说只要有槽，京宝梵在地面上就是个小自由。



由于有着强大的爆发机动性，所以京宝梵在散弹的射程边缘（中距离）非常灵活，但其实，京宝梵和大魔一样是离地死的性能，冲刺、蓄力射击、飘射都会让其双脚离地造成巨大硬直，所以一般在BD槽不足的情况下京宝梵都会以掩体或者骗招（比如故意抡空爆雷索骗格斗，然后冲刺后立刻回身特格+爆索）收场，把握这一心理，就可以等其手段出尽露出破绽。此外，在近身时，京宝梵的武器有诱导低的缺点，双方都在移动时散弹很难打中，可以等对手沉不住气出招再立刻还击。没有对空武器也是缺点之一，除了几发援护，京宝梵的武器对空中的敌人威胁不大，我方可在有保障的情况（如对方槽用尽躲到屋后）时从空中进攻。

RX-79[G] GUNDAM GROUND TYPE

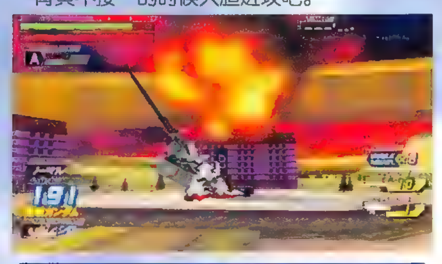


拥有两种形态的陆战高达，全距离对应的机体。不过无论是哪个形态，作为1000机都有着明显的弱点，所以把握战况，随时切换形态就成为了使用的关键。

和大家的印象相反，陆战的炮击形态有着地面最快格斗，所以在近战方面颇有心得；机枪模式的火箭弹追尾猛烈，在

中距离非常有效，所以颇有一些人喜欢把着一个形态不放手，其实这真是浪费了。陆战的机枪有着十分优秀的射角，BD和STEP性能也不错，可以一边跑一边开枪，加上几乎用不完的援护，使得陆战调节距离十分方便，一旦机枪命中打出硬直，就可以用火箭筒接续打飞。面对飞踹过来的神高达，后STEP+火箭的滑步更是能让对方郁闷不已。远程模式下的连续炮击对于敌人有很强的牵制力，诸如Z变形脱离或者老虎绳子逃跑，连续追击炮击能让对手稍不留神就被打飞。中距离时虽然直接开炮有个明显后仰硬直，但可以STEP、架炮开、STEP如此来实现硬直小的射击，看情况还可以连开数炮迎击对方。对手近身时，陆战还有速度恐怖的零距离炮击这一格斗必杀技，除了神、师匠等有特效的格斗，其他人对拼多半要吃亏。

对付陆战，自然就要把握两个形态的特性，机枪形态对远程无力，此时的重点应放在躲避炮击（火箭速度慢，横STEP即可回避），而中距离时则是炮击模式无力的地带，火箭筒、机枪和援护的对应方法要熟悉。近距离下，陆高无论哪个形态都有攻击能力，所以要对症下药。尤其要当心的是不要妄图在陆高身边STEP，无论是战车+机枪还是零距离炮击/飞腿都能让人郁闷到哭。如果对方拿的是炮，那么一定要注意距离，无论对方怎么STEP，都不要让其欺入一个格斗的范围内；如果对方拿的是枪，则要密切注意其动向，一旦对方叫出援护，立刻想办法走位，避免其构成交叉火力。一旦战术暂时无法奏效，陆战多半会想法拉开距离重整旗鼓（如火箭连射、后ST或者干脆跑步），抓住它“青黄不接”的时候大胆进攻吧。



MS-07B-3 GOUF CUSTOM

老虎改这架机体被公认为1000中的强机。也许有人会说，我用老虎和别人打的时候除了他的灵活外没有看到其他强的地方，和别人拼格斗的时候多数都自己吃亏。其实老虎单挑能力



并不是很强，它的主要作用是在2V2中发动奇袭攻击对方。平时在场地里到处乱跑乱跳，如果你想捉住它是比较难的，特别是在2V2这种混乱的场面里，但是要是因为它是1000机，加上不好捉，而对它置之不理，放着下去又是一个大麻烦。所以，这才是老虎这架机器真正厉害的地方。大致介绍一下后，说一下具体的用法。



老虎首先应该掌握的就是行动，用的最多的是特格抓飞机跳起来，然后特射急速落地，落地时用BD来取消，在地上跑。老虎的绳索特点是落地后立即回复，所以落地BD一方面用来取消落地硬直，另外一方面也是补充绳索数量。在BOOST槽快跑完的时候，再用特格抓飞机跳起，如此循环下去，就能形成老虎永动的行动路线。

在说一下攻击上的方法，老虎的地面格斗一般，地面STEP格斗范围和速度都稍微差点，用于抓到别人漏洞时候用。空中STEP格斗有一点范围诱导，攻击范围和速度也还不错。空中普通格斗上下有一定诱导范围，也算比较不错。平时格斗主要以安定的伤害为主，不要太追求华而不实的连续技，有时连续技没连上，自己就是一个大漏洞，可能会受到大伤害。绳索方面应该应用灵活，副武器的绳索用来捉别人硬直，抓到后直接派生格斗一刀砍过去，1V1对峙时可以再派生后格斗扎驾驶舱，为了让对方无法受身，但是在2V2时候砍完了一定要跑掉，因为你给他那一刀已经就200左右了，扎那一下其实造成不了多少伤害了。绳索吊飞机不光可以移动，掌握了飞机的落点后还可以用来进行骗招或者压起身。最后再说这机枪，老虎的机枪连射速度快，威力还可以，但是不容易打出硬直，不适合与对手对攻，比较适合抓对手硬直，直接一套打倒。

攻略研究



幻想水滸伝 ティアクライス

GENSO SUIKODEN TIERKREIS

拥有壮大的幻想风格的角色扮演游戏《幻想水浒传》系列的最新作终于登场NDS平台！由无数个平行世界交错构成的“百万世界”即将面临新的危机！寄宿着108颗星宿的命运和未来将会如何，一切皆在玩家的掌控之中，新的幻想水浒传即将拉开帷幕！

文/一[illegible]

NDS 幻想水浒传 黄道十二宫

RPG

伴随着108位伙伴而编织出的壮大序曲！

片手剣/属性:斬/レンジ:S

ゲンソウ

ブロードソード

ジャナム軍制式剣

シルバーメイル

ガントレット

→装备各种武器之后，角色的造型也会发生变化。

东の丘のもさもさ退治

—— シトロ村 ——

游戏开始剧情结束之后，マリカ加入队伍，リウ成为同行者。接着到达广场和ディルク对话，之后进入村长の家触发剧情，再来到杂货店从ジェイル那里获得おくすり×4，之后ジェイルがパーティ加入队伍。继续前往广场即可触发剧情，ディルク加入队伍，之后即可离开村子到达东南方的东の丘。

—— 东の丘 ——

进入后不久就会和もさもさ×2战斗，见到记忆点之后继续朝深处前进。打倒3只もさもさ之后返回时会发生剧情，之后传送到フレセリアの森，接着进入森林深处的草原の遗迹。

—— 草原の遗迹 ——

进入不久后就会和スカルバウル战斗，之后继续往遗迹深处前进。在大厅内发生剧情，之后会和スカルバウル×3战斗，同时星の印使用可能。使用主角的火焰吐息和ジェイル的缚



りの雷光即可轻易消灭敌人。战斗之后得到辉けるの遗志の书，之后返回シトロ村。

—— シトロ村 ——

之后的一段时间内将无法再整顿装备，所以建议在此处事先购买一些防具。离开村子的时候ディルク就会离开队伍。之后离开村子到达大地图前往フレセリアの森～南。

—— フレセリアの森 ——

沿路前进不久后就会发生剧情，之后ホッパ成为同行者。继续前进会遇两名男子发生剧情，之后会和ノコギリカワセミ战斗，当敌人的HP剩余1点的时候会发生剧情，战斗强制结束。之后マリカ？成为伙伴。

—— 根据地 ——

在广场的地图左下角的房间门口会发生剧情，之后原路返回进入强制战斗。ノコギリカワセミ比上次遇到时HP和攻击力都会提升许多，不过如果经常使用回复魔法的话即可轻松迎战。构成500点伤害左右的时候主人公一行的攻击将无法再造成伤害，只有用マリカ和マリカ？的协力攻击“ユニゾン攻击”来给它最后一击。战斗之后来到回廊，マリカ离开队伍，同时ホッパ和モアナ正式加入。



—— グレイリッジ ——

分别进入旅馆、道具店、交易所触发剧情，之后到达协会支部前和ギリアム对话。接着和旅馆的店员对话之后即可触发剧情，ローガン加入队伍、エリン成为同行者。接着进入矿山。

マクートの悪事を暴け

—— グレイリッジ矿山 ——

在入口处即可发生剧情，ローガン和エリン暂时成为伙伴。如果事先没有在シトロ村整顿全员装备的话此时最好给主人公装备强力的防具。接下来的迷宫内要灵活使用印术魔法清理敌人，逐个消灭敌人避免遭到围攻。



BOSS战 ムツメオオミミズ

ムツメオオミミズ：HP1300　弱点：突
耐性：叩　落：骨棒，金矿石

由于这个BOSS具有叩属性耐性，所以最好给主角和ジェイル装备斩属性或者突属性的武器。使用ローガン的メルトストライク的话，可以起到属性无效的效果，建议灵活使用。对方会连续使出麻痹攻击，所以应该即使解除。BOSS的HP也不算太高，大概有12~13级即可轻松取胜。

BOSS战 ギリアム

ギリアム：HP1000　弱点：叩
落：ブロードソード，アイアンメイル
サイナス一般兵：HP250　弱点：突
落：黄泉返り地藏

建议使用新学会的冰枪の雨技能优先清除两个サイナス一般兵，之后利用BOSS惧怕扣属性的弱点，装备刚才得到的骨棒来给BOSS构成大伤害。

—— グレイリッジ ——

战斗之后ローガン离开队伍，之后靠近协会支部前的守卫，进入执务室。得到通行证之后即可在道具店、交易所以正常价格购买物品。接着前往旅馆触发剧情，エリン加入队伍。之后到达大地图前往フォートアーク。

攻略研究



—— フォートアーク ——

此处没有什么特别的剧情，通过之后继续到达位于大地图上的サイナス。

—— サイナス ——

和旅馆店员对话之后发生剧情，和旅馆入口附近的店员对话之后回房。连续剧情之后，会遇到和ファーガス、コノン的强制战斗。3回合之后战斗就会自动结束，因此只要不断防御即可。之后回到大地图经过フォートアーク返回グレイリッジ。

—— グレイリッジ ——

进入协会支部前就会发生剧情，之后同伴自由行动，进入旅馆继续触发剧情，之后ローガン和エリン正式加入队伍。之后为了迎击协会军而进入位于グレイリッジ矿山的根据地。

—— 根据地 ——

进入后マリカ和ジェイル离开队伍，之后在广场和モアナ对话之后发生剧情。从位于酒



吧右侧的梯子进入二楼，再进入左边的作战室即可发生剧情。之后和リウ对话，选择“ああ，始めよう”。接下来的战斗只有主角队可以参战，所以一定要事先整顿一下队伍。接着是和サイナス一般兵、サイナス弓兵的强制战斗，此战轻松取胜。接下来又是和ファーガス、コノン的战斗，同样会在3个回合之后自动结束。来到作战室之后ジェイル、リウ、マリカ加入队伍。之后分别到1楼左正门左右方触发剧情，接着来到作战室和アスアド对话选择“ああ”，之后アスアド和クロデキルド暂时加入队伍。接着给自己的军团取名，之后前往大地图上的ミスラト川。

ジャナム帝国へ行こう

—— ミスラト川 ——

没有什么特殊的剧情，离开到达大地图上的エル カーラル即可。



—— エル カーラル ——

选择皇宫的话，クロデキルド就会离开队伍。同时シャイラ成为同行者。之后アスアド也会离开队伍，进入帝国魔道院之后发生剧情，得到“苛烈なる象征の书”，同时ムバル成为同行者。接着シャイラ又会离开队伍，之后回到大地图进入根据地。

—— 根据地 ——

进入之后就会强制发生给城堡起名的剧情，之后来到作战室，再确定根据地的名字。之后和アトリ对话发生剧情，接着从帝国皇妃那里接到3个任务。这三个任务具体先完成哪个全凭玩家自由，进行任务的先后顺序对之后的剧情也没有任何影响。这里姑且按照皇妃1→皇妃2→皇妃3的顺序进行攻略解说。

—— ラザの砦の侦察 ——

首先进入エル カーラル皇宫触发剧情，之后アスアド会暂时加入队伍，整顿队伍之后出



击，来到位于大地图上的ミスラト川。在ミスラト川的第二张地图上从东北方的出口出去即可来到ラザの砦。之后会发生剧情，和サイナス一般兵×2、サイナス弓兵强制战斗之后クーガ加入队伍。之后返回エル カーラル，アスアド会离开队伍，进入旅馆触发下面的剧情，之后回到根据地。

—— ポーパス族の攻击 ——

在根据地的回廊处发生剧情，ワヒエ加入队伍。之后来到广场触发剧情，ザフラー和ユーニス加入队伍，同时クーガ离开队伍。接着在入口处发生剧情，整顿队列之后即可出击，剧情之后来到正门发生BOSS战。

【色块】BOSS战：ポーパス、ポーパス兵×2

ポーパス　HP800　落：トライデント

ポーパス兵　HP400　落：特效药

这个BOSS不算太难打，简单取胜即可。

—— ディルク焚书 ——

消灭ポーパス族之后发生剧情，之后リウ



离开队伍。来到2层书库触发剧情之后来到フレセリアの森–北部，在这里还会有剧情战斗。之后回到根据地。

——书の研究に协力を ——

选择“帝国魔道院”，之后ムバル会离开队伍，同时タージ成为同行者。来到太子宫之后发生剧情，得到“帝国魔道院のカギ”，接着タージ离开队伍。接着进入帝国魔道院发生剧情，会遇到BOSS岩龙。

BOSS战：岩龙

岩龙：HP1500　弱点：斩 突

落：金矿石，黄泉返り地藏

BOSS不算太难打，只要装备提升攻击力的物品集中攻击即可简单取胜。

—— サルサビルまで连れてって——

剧情结束之后，回到根据地。进入太子宫触发剧情，之后クレイア成为同行者。之后进入位于大地图上的ミスラト川。途中会发生剧情，之后是和ゴロツキの亲玉、ゴロツキ×2的强制战斗。比较简单，这里打法就省略了。继续往下前进回到地图画面，进入サルサビル。

来到サルサビル之后,先进入总督官邸触发剧情,之后クレイア离开队伍。再和旅馆的店员对话住宿。接着来到总督官邸最深处的房间触发剧情，クレイア会再次成为同行者。结束剧情之后回到位于大地图上的エル カーラル。再次进入太子宫触发剧情之后，クレイア离开队伍，同时ナキル成为同情者，接着回到位于大地图上的根据地。

—— 城を守れ！ ——

首先来到作战室触发剧情，之后选择“おう！もちろん！”，同时ナキル离开队伍。整顿队伍之后决定出击,之后ジェイル队会和サイナス一般兵×3战斗，ローガン队会和サイナス一般兵×2、サイナス弓兵战斗,主人公队会和サイナス队伍长、サイナス一般兵×2战斗。战斗胜利之后自动回到作战室。

—— ラザの砦攻略战 ——

3个任务全部完成之后来到大厅触发剧情，之后来到作战室。选择“もちろん、今すぐだ”之后整顿队伍，之后自动切换到ミスラト川。接着朝ラザの砦前进即可，途中会发生和サイナス队伍长、サイナス弓兵×2 的强制战斗。进入地图左上的ラザの砦之后，会发生和ヴァズロ

攻略研究



フ、レスノウ的战斗，3回合之后战斗会自动结束，之后自动返回根据地。

ホーハス族を味方に

—— 根据地 ——

返回根据地之后，到达广场的话アトリ就会来访，之后来到大厅进入下一个任务。来到大地图之后ガドベルク会加入队伍。此外，接下来的任务中角色是限定不能切换的，所以最好购买一些强力的装备品提前准备。

—— ギネの谷——

穿过ギネの谷来到テハの村，之后来到广场触发剧情。和ルバイス对话之后发生剧情，之后即可进入チオルイ山。此时如果再一次返回テハの村的话，即可接到分支任务“ギネの谷の鬼退治”，最好不要忘了。

—— チオルイ山 ——

来到第二个画面之后ナズ会成为同行者，在分岔路扣往东北方前进，在一个小屋前发生剧情，接着ドガ成为同行者。注意此处会有使出异常状态攻击的敌人，随机出现的スノウフエンリル是此时的强敌，最好多加防范。虽然它身上能够掉落强力的双手剑，不过概率只有1/32~1/64，还是请玩家三思。通过チオルイ山之后ナズ和ドガ离开队伍。



→幻水系列角色的HP值相对较少，和DQ很相似。

—— ナイネニス ——

在入口处发生剧情，遇到レカレカ ツフルル父子。进入神殿内部之后又会发生剧情，ニムニ加入队伍。接着进入位于大地图上的海岸の洞窟。

—— 海岸の洞窟 ——

前进不久后就会发生剧情，之后得到“巫女连珠”。在分岔路左右各有宝箱一个，继续前进，来到大厅站在五个喷射口上即可进入下一张地图。第二个画面笔直前进即可。第三个画面有一个分岔路，右边尽头是宝箱，左边是主路。第四个画面朝右边前进即可。在第五个画面会和BOSSコシオリオオカニ战斗。之后是

BOSS战：コシオリオオカニ

コシオリオオカニ：HP2950

耐性：アンバランス　落：巨大蟹肉,虹糸

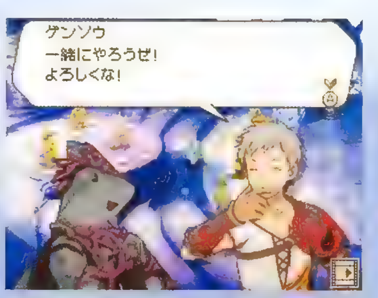
这个BOSS的攻击力非常高，即使我方等级有24级左右，装备最强的装甲也会受到70～80的伤害(クーガ则为100左右）。而且BOSS也会使出火焰攻击，全体构成40～60的伤害。阵容方面，最好让前列角色集中负责攻击，主人公使用会心击，クーガ用直接攻击、リウ用来做肉盾并负责回复，ニムニ则完全负责回复。这样即可安心迎战，如果战局限于不利，主人公也可用来负责回复，敌人的HP也非常高，要做好打持久战的准备。

BOSS：コノン

コノン：HP2400　弱点：斩　耐性：アンバランス　落：忍び服，黄泉返り地藏

上一场BOSS战之后，一定要先回复全员的HP保持全满状态，以迎战接下来的BOSS。BOSS的攻击力非常高，直接攻击能构成100～150左右的伤害，偶尔也会使用魔法攻击（全体40～90左右）。让防御较高的角色站在前列担当肉盾即可安心迎战。BOSS的HP不算太高，一边注意回复HP,一边全力攻击即可。注意对付这个BOSS魔法基本上无效，只能使用物理攻击。

山东 万海斌　青岛地区玩家可加我QQ组织联机活动哦。
男，18岁，平度一中，QQ：27585345



→本作基本上所有剧情对白全程语音，非常厚道。

剧情，得到“青き流转の书”，返回的时候又是BOSS战コノン。

—— ナイネニス ——

进入神殿触发剧情,之后ニムニ离开队伍。之后回到根据地，此时ニムニ、ネムネ正式加入队伍。来到作战室触发剧情，选择“わかった!すぐかかろう”,之后即可整顿队伍出击。接着来到位于大地图上的エル カーラル。

ラザの砦攻略战 再び

—— エル カーラル ——

进入皇宫触发剧情，之后再来到骑士团诘所触发下面的剧情。最后再来到皇宫和 アスアド对话，选择“いつでも行けるぞ!”，下一步经过ミスラト川进入ラザの砦。


→战斗也是传统的回合制战斗，需要给各名同伴下达指令。

—— ラザの砦 ——

进入ラザの砦之后就是剧情战斗，在第二个画面和リジット兵×3战斗之后，紧接着又会和ヴァズロフ，レスノウ战斗，3回合经过之后战斗自动结束。之后ニムニ队伍会和サイナス队伍长，サイナス一般兵，サイナス魔道师发生强制战斗。战斗之后リウ加入队伍，在左边的场景触发剧情之后，再来到右边的场景触发下面的剧情。回到ラザの砦入口附近触发剧情，之后アスアド会加入队伍，整顿队伍之后即可前往エル カーラル。

—— さらば帝国! ——

来到エル カーラル以后，アスアド会离开队伍。之后和旅馆的店员对话触发剧情,之后アスアド会回归队伍,同时タージ成为同行者。整理队列之后出击，タージ会离开队伍。之后来到帝国魔道院地下，会发生和ジャナム兵×3的战斗。在房间深处发生剧情，マナリル成为同行者。原路返回发生和岩龙的BOSS战。

BOSS战：岩龙

岩龙：HP3000　耐性：アンバランス

落：黄泉返り地藏

岩龙的攻击力不算太高，注意回复即可轻松取胜。注意BOSS偶尔会使用全体咆哮攻击,会造成70点左右的伤害，因此必须留意。

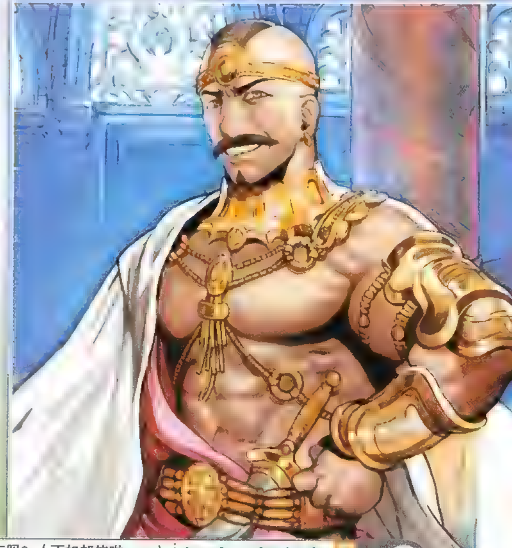
—— ミスラト川 ——

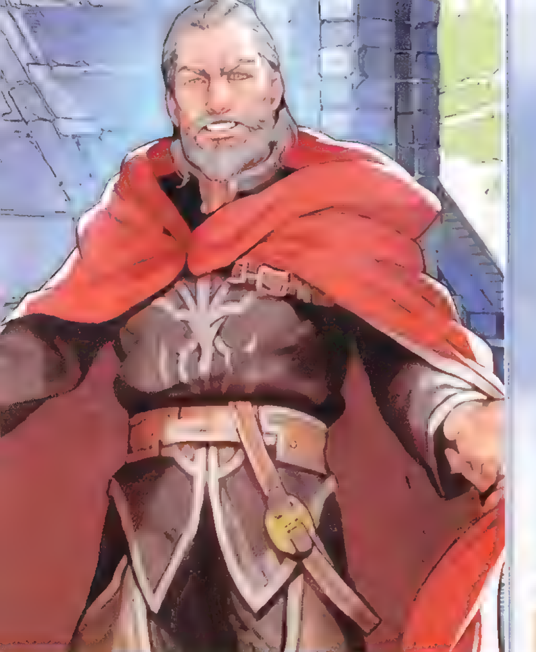
战斗之后来到太子宫触发剧情，之后再来到ミスラト川。接着クロデキルド，メルヴィス，ロベルト会和ジャナム兵×2，ジャナム魔道师发生强制战斗，之后アスアド队伍会和ジャナム兵×3战斗，主人公队伍会和ジャナム兵×2，ジャナム魔道师战斗。之后往左边触发剧情，接着自动返回根据地。

西への旅

—— 根据地 ——

クロデキルド、アスアド、メルヴィス、ロベルト会成为伙伴。来到3层书房触发剧情，マナリル和ムバル也会成为伙伴。之后从酒吧左边的楼梯上2层触发剧情，主人公的衣服会发





生变化。完成之后的剧情之后，即可经过大地图上的テハの村来到マルシナ平原。

—— マルシナ平原 ——

往西边前进的话就会发生和ペッカルス的强制战斗。战斗胜利之后会发生剧情，之后ダイアルフ会成为同行者。继续往西边前进即可到达クラグバーク。

—— クラグバーク ——

首先来到旅馆触发剧情，之后来到王の馆触发下面的剧情，接着再来到旅馆住宿。之后会发生和ノーヴァ，谜の少女的战斗。任意一人的HP为1时即可中止战斗。之后回到位于大地图上的根据地。

—— 根据地 ——

在入口会发生剧情，之后ロベルト离开队伍。接着来到大厅,选择“もちろんだ！”之后整顿队列出击,接着自动转换到北マルシナ丘陵。

フューリーロアを救え！

—— 北マルシナ丘陵 ——

前进不久之后即可发生剧情，之后会和サイナス队伍长，サイナス一般兵，サイナス弓兵战斗。继续往上前进又会发生和サイナス队伍长，サイナス一般兵×2的战斗。之后クロデキルド队伍会受到フレデグンド的攻击。主人公队伍会和フレデグンド战斗，3回合之后战斗自动结束。接着自动切换到クラグバーク。

—— クラグバーク ——

来到王の馆会发生剧情，接着ジェイル加入队伍，出来之后リウ、マリカ也会加入队伍。来到广场之后触发剧情，ダイアルフ，サーヴィラ，リュキア都会成为同伴，之后得到“猛き咆吼の书”，接着回到位于大地图上的根据地。

—— 根据地 ——

首先来到4层右边团长的房间触发剧情，之后再来到2楼左边剑士团诘所触发剧情，此时リウ会离开队伍。再来到4层的大厅触发侦查事件，离开根据地一次再回到入口处又会发生剧情从シャムス那里得到信。然后再来到3层的书房触发剧情，之后离开根据第一次再进入即可在入口得到侦查终了的报告，最后再来到4层的大厅触发剧情，选择“よし、すぐやろう！”，整顿队伍之后自动切换到ファラモン。

ファラモン攻略战

—— ファラモン ——

来到ファラモン城之后，ダイアルフ队伍会和サイナス一般兵×3发生战斗。之后顺着右边的路前进来到地下室。这里又会和ジェネラルバウル×2发生战斗，战斗之后顺着右边的路前进来到国王的房间。此时クロデキルド会和フレデグンド发生战斗。战斗胜利之后就是剧情，再和城内的アマラリク，キラルド对话之后发生剧情。接着回到国王的房间，フレデグンド，グントラム会成为同伴，同时得到“圣なる双刃の书”、“圣なる双刃 紫电”、“圣なる双刃 红莲”。离开国王的房间会自动返回到根据地。



—— 根据地 ——

在4层的大厅触发剧情，之后选择“おう、出 だ！”，之后前往位于大地图上的ファラモン。



→幻水系列的人物建模比较卡通，风格独特。

贼を捕まえろ!

——ファラモン——

进入城内以后，顺着右上角的城墙移动不久后就会发生剧情，之后会和ファーガス战斗。战斗胜利之后リウ会成为伙伴，前往右边的书库即可发生剧情，之后是和キュクロプス的战斗。接着クロデキルド会加入队伍，接下来是和ノーヴァ，ディアドラ，ソフィア的战斗。6回合之后战斗会自动结束，注意这个敌人非常难打，一定要注意防御并回复HP。战斗之后失去了“气高き钢铁の书”、“苛烈なる象征の书”、“青き流转の书”、“猛き咆吼の书”这些道具。接着剧情之后会自动切换到树海の集落。



→在城镇里，可以对话的NPC头上会有笑脸标志。

——树海の集落——

进入空房子之后发生剧情，之后ルオ タウ加入队伍，前往大树の道。和总长和司书三个人对话之后，回归主人公的视角，短暂剧情之后是强制战斗，之后ルオ タウ、レン リイン加入队伍，下面即可离开ノスロウの树海。

——ノスロウの树海——

本地图能找到天破弓和マスターローブ等强力的装备，一定不要忘了回收。当然，如果没有这个需要的话尽早离开这里也行。此外，这里的敌人大多具有扣属性耐性，最好装备剑系或枪系武器。穿过ノスロウの树海再经过ファラモン之后返回根据地。

ファラモン防卫战

——根据地——

来到4层的大厅之后发生剧情，选择“ああ、今すぐ行こう！”之后整顿队列出击。尽可能多给我方角色装备扣属性的武器，之后自动切换到ヴェアルの荒野。

——ヴェアルの荒野——

顺着右上方前进，之后会和リジッド兵×3发生战斗。クロデキルド队伍会和ビアズレイ，サイナス一般兵×2 继续朝右上方前进到达下一张地图。继续朝右边前进，会和ヴァズロフ，リジッド兵×2发生战斗。战斗胜利之后会发生剧情，之后自动返回根据地。

司书を迎え击て!

——根据地——

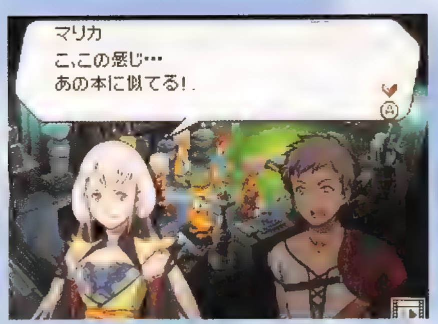
来到4层大厅触发剧情，回到入口发生剧情，リウ成为同行者。在内门触发剧情之后，ラジム成为伙伴，继续到石板的房间和ゼノア对话触发剧情，之后リウ会离开队伍。来到3层的书房和ルオ タウ对话，再来到4层的大厅触发剧情,整顿队列之后出击。ネイラ队伍和ローガン队伍败北之后主人公队伍将会继续战斗，所以尽量把主力队员投放到主人公队列中。战斗之后自动切换到ミスラト川。

——ミスラト川——

本关必须要准备4支队伍分别进行BOSS战，因此如果不事先准备妥当的话将会非常棘







手。虽然剧情安排有5场连续战斗，不过只要装备品够厉害的话，大概25级左右即可轻松应付。注意对付BOSS异常状态100%无效，战斗之后自动返回根据地。

BOSS：蛟龙コノン

蛟龙コノン：HP4100　弱点：突
落：魔眼の剑，龙のなめし革

本战只有ネイラ队伍（ニムニ限定）可以迎战。针对BOSS惧怕突属性这个弱点集中编排队伍攻击的话，本战基本上也不算太难打。对方连续使用水枪の豪雨技能的话，将会给我方构成80～200左右的伤害，必须要利用ネイラ的愈しの波动与之相抗。

BOSS：魔人ファーガス

魔人ファーガス：HP4300
落：巨人の甲胄，サファイア原石

本战只有ローガン队伍（ジエイル限定）可以迎战。BOSS的HP不算太多，集中攻击即可。虽然对方能够使用命中和回避减半的全体攻击，大概有50～150左右的伤害，建议把セレン和エリン编入队伍使用协力攻击对付他才是上策。

BOSS：ノーヴァ

ノーヴァ：HP5000　弱点：斩
ソフイア：HP4000　弱点：斩

本战只有アスアド队伍(クロデキルド マナリル限定)可以迎战。BOSS比较惧怕斩属性,虽然攻击力较高,但是只要集中使用真 隼攻击的话即可快速解决战斗。给BOSS造成一定HP的伤害之后,主人公队伍(リウ限定)会继续参战,继续构成伤害之后还会有限定剧情。

—— 根据地 ——

首先给全员回复HP与MP，之后前往正门附近会发生剧情，之后是BOSS战。

BOSS：魔兽ディルク

魔兽ディルク：HP4400　落：魔兽の骨

因为中途可以返回根据地，所以可以重新编成队伍。BOSS的通常攻击大概能构成80～150左右的伤害，而印魔法能够构成120～200左右的单体伤害，威力较高，不过好在基本上所有招式都是单体攻击，即使回复角色的HP即可。

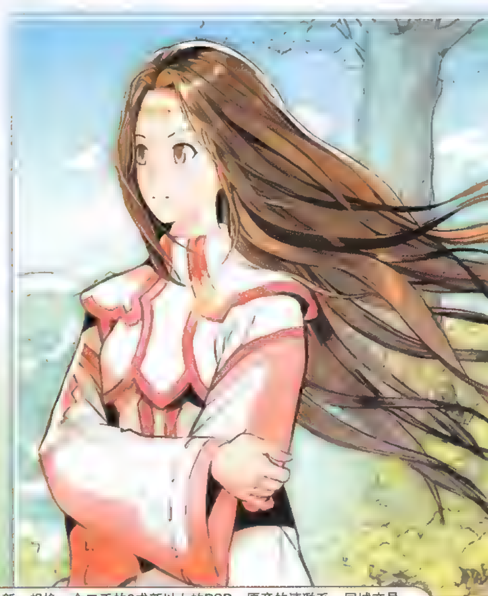
帝国へ急行せよ！

—— 根据地 ——

战斗之后来到四层打听发生剧情，マナリル成为同行者，整顿队伍之后出击。返回大地图，进入エル カーラル之后会发生剧情，之后要前往ジャナム沙漠。注意在沙漠中不要迷路，在ジャナム砂漠东南方进入エル カーラル。来到埋没した帝都之后和总长和司书对话之后发生剧情，之后返回主人公的画面，继续朝サルサビル前进即可。

—— サルサビル ——

首先进入王宫触发剧情，之后来到旅馆。这里シャムス会成为伙伴，同时得到“古き约定の书”。之后タージ也会加入队伍。



—— ジャナム沙漠 ——

进入不久就会发生和魔兽ディルク的剧情战斗，造成4000点左右的伤害之后战斗就会结束，之后从大地图画面返回根据地。

BOSS：魔兽ディルク

BOSS能偶使用强力的全体攻击，大概有100~220的伤害。因为タージ加入了队伍，所以不能使用全体回复魔法，建议采用速攻战术尽早结束战斗。即使タージ阵亡也可以不必理会，安心给BOSS构成伤害引发剧情即可。

沙漠の书を探せ！

—— 根据地 ——

强制移动到大厅之后，和总长与ディルク对话，之后ルオ タウ、ホッバ会加入队伍。接着进入位于大地图上的ジャナム砂漠，穿过沙漠进入埋没した帝都。进入帝国魔道院遗迹之后，朝右边前进到达帝国魔道院地下，继续进入下面的房间就会发生BOSS战。战斗胜利之后自动返回根据地。

BOSS战：ディアドラ、ジェネラルバウル×2

ディアドラ：HP2000～3000

弱点：斩　ジェネラルバウル：HP约2000

BOSS不愧是号称拥有最强的力量，基本上任何异常状态无效。由于BOSS能够连续使用即死魔法，因此如果级别太低的话，复活的角色也会因为承受不了BOSS 的攻击而再次阵亡。所以一定要安排两名角色专程负责回复，确保全部同伴的生命安全。剩下的就依赖各名角色的装备品就可以了。BOSS的HP也不算多，采取速攻战术也是上策。

—— しるべの塔 ——

回到根据地来到4层的大厅和リウ对话，之后来到2层的医务室触发剧情。接着ディアドラ加入队伍，得到“果てなき道程の书”。选择“おもしれえ！乘った！”之后，リウ和ディアドラ成为同行者，接下来前往しるべの塔。在しるべの塔４层最右侧的房间内发生剧情，ノーヴァ成为同行者。之后返回根据地。

—— 根据地 ——

离开医务室发生剧情，之后リウ和ディアドラ离开队伍。来到4层的大厅触发剧情，再回



到入口处触发剧情。之后在门前和アトリ对话，再来到4层大厅和リウ对话，选择“よし、フォートアークに突っ入む！”即可让ノーヴァ成为同伴。整顿队伍之后出击，注意此时最好给主人公队伍装备扣属性的武器。接着自动转换到フォートアーク。

フォートアーク攻略战

—— フォートアーク ——

主人公队伍将会和サイナス队伍长，サイナス魔道师×2进行战斗，之后从上方前进。接着ダイアルフ队伍将会和サイナス队伍长，サイナス魔道师×2战斗，之后主人公队伍继续朝上方前进。アスアド队伍同样也会和サイナス队伍长，サイナス魔道师×2进行战斗，之后主人公队伍继续前进将会遇到BOSS战。

BOSS战：ヴァズロフ、レスノウ

ヴァズロフ：HP约2700　弱点：叩

耐性：斩、突

レスノウ：HP约2700　弱点：叩

耐性：斩、突　落：クレセントアクス、协会骑士の铠

BOSS还是一如既往的强劲，装备此时的最强装备也会受到100点左右的伤害。如果没有强力装备品的话将会更加棘手，BOSS的HP也不算太高，集中使用扣属性的武器攻击即可。

—— 根据地——

首先从酒吧的楼梯上去前往2层的居住区触发剧情，之后回到门前触发剧情。接着来到4层大厅又有剧情发生，ヴァズロフ和レスノウ成为伙伴。接着来到大地图上的ジャナム砂漠。

リジッドフォークを味方に

—— スヴァトゴル山——

朝东北方穿过ジャナム砂漠之后来到スヴァトゴル山，这里是除去最终迷宫之外最长的迷宫，而且有大量的隐藏路线。

地图1：地图左边的梯子可以通往グレイリッジ矿山，别忘了拿去宝箱。（如果只是为了前往ルギエニク的话可以不必前往矿山。）往上面前进即可到达地图2，注意在地图2入口处有隐藏路线，尽头有宝箱。

地图2：沿路前进直接到达地图3即可，宝箱都必须从地图3的其他路线绕行获得。

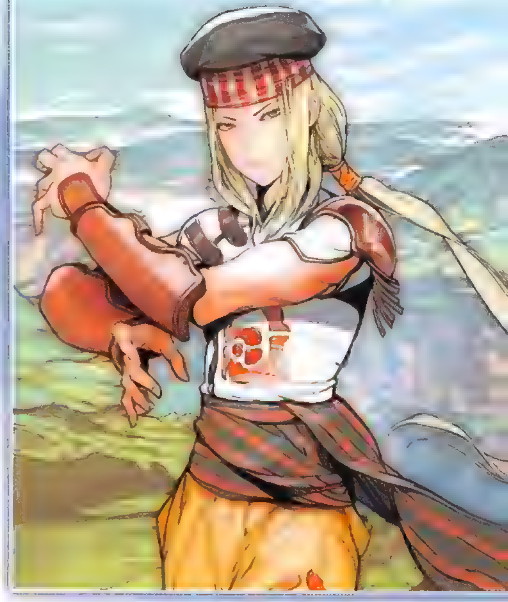
地图3：第一个分叉路口往右边走可以回到地图2开启宝箱获得"鬼の金棒"，下一个分岔路往上方前进可以得到宝箱"神秘の药"。继续往左上方前进即可到达地图4。地图4有其他的路线可以进入地图3获取部分宝箱。

地图4：所有的分岔路全部都是死路，直接朝左上方前进到达地图5即可，宝箱必须要从地图5的别的道路才能获得。

地图5：往上面前进即可回到大地图画面。地图左上方有隐藏的通路，尽头是宝箱。左下角可以到地图6，尽头也有两个宝箱可以拿。

地图6：在分岔路扣从右、上、右前进，之后再顺着路前进到地图右下角尽头有宝箱，可以得到"ダイヤモンド"，从宝箱再忘左上方前进到尽头会有隐藏的路线，按照左、下、右、下、左的方向通过隐藏通路之后，在尽头的宝箱里可以得到"巨人の甲胄"。





—— ルギエニク——

首先进入族长的房间触发剧情，之后ゼノア会加入队伍。接着来到祖神の祭坛，这里会有和神官兵×2的强制战斗。战斗胜利之后发生剧情，オルドヴィーク会成为同伴，接着继续来到族长的房间触发剧情，ガシュガル也会成为同伴。之后回到大地图画面返回根据地。

—— 根据地 ——

来到4层大厅触发剧情，之后继续往右触发剧情，インドリク和ジーヴィッカ会成为伙伴。接着来到4层大厅和リウ对话并选择"よし、行こう！"整理队伍之后出战，注意一定要派特技会"砂崩し"或水属性魔法的角色参战。之后自动切换到フォートアーク。

ソフィアを救え！

—— フォートアーク ——

虽然本战中变成了3个部队出战，但还是有一点务必注意。这个任务的剧情强制战斗中，除了リジッドフォーク族和ポーパス族的水属性魔法攻击之外，所有攻击只能造成10%左右的伤害。除此之外，星の印"沙崩し"特技可以构成正常伤害(ポーパス族基本上都持有"沙崩し"特技)。朝上方前进，ネイラ队伍（ニムニ限定）会和砂尘の仆×2战斗。接着ヴァズロフ队伍（レスノウ限定）会和砂尘の仆×3战斗，继续往上前进，主人公队伍（ノーバ限定）会和BOSS砂の化身ソフィア战斗。战斗胜利之后发生剧情，之后自动返回根据地。

BOSS战：砂の化身ソフィア

砂の化身ソフィア：HP约5500

使用砂崩し或水属性魔法给BOSS构成伤害,如果派リジッドフォーク参战的话将会非常轻松。如果既没有派リジッドフォーク参战也没有特技会“沙崩し”的角色的话，最好重打吧……

根据地

首先进入2层的医务室触发剧情，之后得到“茫漠たる琥珀の书”。离开医务室就会发生剧情，之后来到广场主人公会和ディルク进行战斗，3回合之后战斗自动结束。之后星の力封印解除，再次和ディルク战斗，战斗之后得到“猛き咆吼の书”，接着ソフィア加入队伍。之后返回大地图画面进入ラロヘンガ。

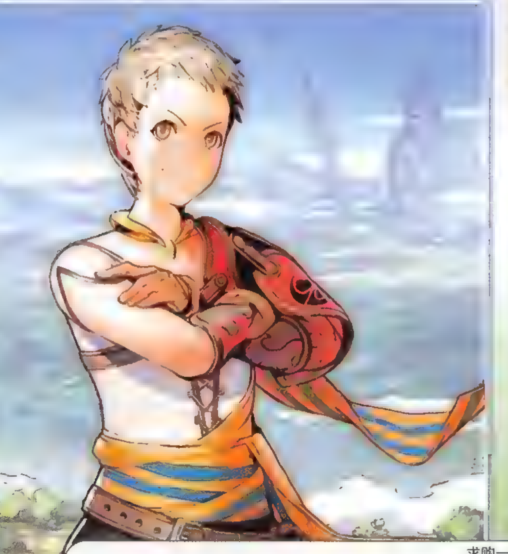
ラロヘンガの调查

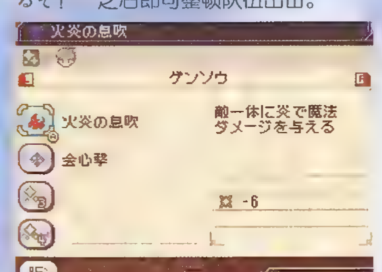
ラロヘンガ

进入不久之后就会和アケパロイ战斗，之后经过地图中央到达下一个地图。接着会发生和ベルフレイド战斗，3回合之后战斗自动结束。剧情之后再次和ベルフレイド战斗，不过很快战斗就会强制中断。接着返回大地图画面进入根据地。

根据地

来到4层大厅之后发生剧情，之后继续来到3层的书房触发剧情，继续来到石板的房间触发剧情，最后来到门前和アトリ对话。返回4层大厅和リウ对话之后选择“おう！いつでも行けるぞ！”之后即可整顿队伍出击。





←角色同样可以习得不同的技能，战术更加灵活。



←战斗中角色分成两个队列，远程系的角色最好设在后排。

サイナス攻略战

サイナス

主人公队伍会和アケパロイ×2发生强制战斗，战斗之后朝左边前进，会遇到BOSS肉天使マクート。

BOSS战：肉天使マクート

肉天使マクート：HP约7000

落：死神の头骨，暗の石

这个BOSS的HP非常多，但是好在没有什么对我方威胁较大的攻击,安心击倒BOSS即可。

しるべの塔

来到しるべの塔之后，首先朝左边前进进入1层。在第一层先朝左边前进，会和イッカクバウル、サイナス魔道师×2发生强制战斗，之后继续往上前进，アスアド队伍会和デュラハン×2发生战斗。

第二层中先往下面前进获得宝箱，之后返回电梯所在的位置继续往右边前进。和一なる尖兵×3战斗之后继续往右边前进，不久后クロデキルド会和ルーク×2战斗。

来到第三层先往左下方前进，会遇到BOSS权天使ピアズレイ。战斗之后继续朝上方前进，ダイアルフ队伍又会和BOSS饱食の堕天使战斗。

攻略研究

BOSS战：权天使ビアズレイ

权天使ビアズレイ：HP约5000　弱点：斩

フレデグンド如果同行的话会有追加的台词，BOSS的弱点是斩属性，最好使用斩属性的武器攻击BOSS。

BOSS战：饱食の堕天使

饱食の堕天使：HP约5000　弱点：斩

耐性：叩　落：死神の头骨，暗の石

这个BOSS的弱点是斩属性，叩属性基本无效。不过BOSS的HP较少，而且比较容易中异常状态，所以相对来说比较轻松。

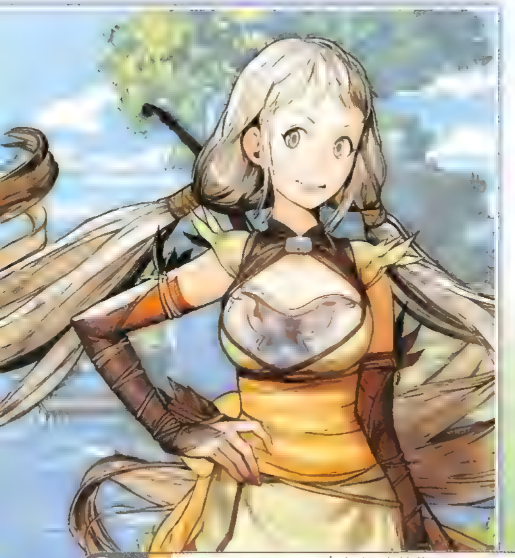
第四层比较简单，先朝下走，然后再从右上方来到屋顶即可。来到屋顶之后会和デュラハン×2战斗，之后又会和BOSSベルフレイド、ギガースアーム战斗。

BOSS：ベルフレイド、ギガースアーム

ベルフレイド：HP约5500　落：いにしえの法衣，黄泉返り地藏，鬼の金棒］

ベルフレイド会使用通常攻击或融解の光珠,而ギガースアーム则会使出激光攻击。融解の光珠非常强力，如果角色的HP和魔法防御不够高的话，本战将会非常棘手。

接下来会继续发生和一なる王的强制战斗，3回合之后战斗自动结束。之后又会发生和一なる王的战斗,同样也会在3回合之后自动结束。



—— 根据地 ——

战斗之后切换到一个未知场景，首先来到广场触发剧情，之后往右边前进会发生剧情。在弹出的所有选项中都选择下面的指令，一段剧情之后返回根据地。来到根据地触发剧情之后，ディアドラ加入队伍，同时获得“深き战慄の书”。之后返回大地图画面进入サイナス。

世界の様子を知るために

—— サイナス ——

触发剧情之后返回根据地。来到4层大厅发生剧情，注意出现分支的时候一定要选择“わかった…あれで行こう”，选择“…すまねえ…”之后就会强制Game over。离开大厅和モアナ对话会发生剧情，之后进入3层书房触发剧情，ルオ タウ会加入队伍。之后回到大地图进入サイナスに似た街。



←在迷宫中也是传统的随机遇敌，不可大意。

第12の书を探せ！

—— サイナスに似た街 ——

这里要非常小心速度极快，而且会使用混乱的“暗の司教”，而其他杂兵的弱点是突属性，扣属性攻击基本无效，使用全体魔法清扫敌人也是不错的选择。在深处会发生剧情BOSS战。

BOSS战：クイーン

クイーン：HP8000～10000　弱点：突

落：女神の息吹，ダイヤの原石

BOSS的弱点是突属性,且攻击力非常高。如果我方角色装备两手武器的话，将会受到200～260点左右的伤害。

—— 根据地 ——

回到根据地在门前触发剧情，接着来到4层大厅。先后选择“いや、もうねえな”和“ああ、觉悟は决まってる！”之后，最好保存一下存档，因为进入サイナス之后将无法再出来



保存记录。此外，在进入下一章节之后就无法再购买装备、道具等物品，最好事先准备妥当。

决战

——サイナス正面广场——

这里就是最后的迷宫，构造非常复杂，大家千万不要迷路了。沿路基本上不是主路就是尽头设有宝箱的死路，所以尽情摸索路线即可。进入正面广场之后就会发生剧情，和モアナ对话之后可以编成队伍。之后前往一なる王の像，这里有BOSS战。

BOSS战：死神ベルフレイド

死神ベルフレイド：HP约10000　弱点：斩

落：百兽王の剑，死神の兜

BOSS的弱点是斩属性，而且攻击力非常高，最好先使用提升防御的魔法之后再和BOSS战斗。

——一なる王の像——

在第一层先往左可以得到宝箱，里面有“究极の拳”，右边的楼梯可以通往二层，尽头是宝箱“魔枪グングニル”，左边的楼梯是正路。来到二层之后，往左边走回到1层可以得到宝箱“女神の息吹”，往下到三层。来到三层之后，先往左边回到2层可以得到宝箱“トーテムポール”，往右可以到4层石板之间。4层有宝箱“星骑士の铠”，此处有记忆点可以保存记录。来到5层之后，从左边回到4层可以得到宝箱“英雄のマント”，往下可以到达6层。6层有两条路都可以回到5层，往左边回到5层是宝箱“英雄の铠”，往上回到5层是主路。回到5层之后，先往上拿到宝箱“女神の羽衣”，继续前进是6层主路。往下回到3层可以拿到宝箱“剑圣の笼手”。顺着主路到6层之后，一直前进即可到达玉座への道，之后从左边前进即可到达一なる王の间。

——一なる王の间——

这里就是最后的BOSS战的，战斗胜利之后会紧接着进入最终BOSS第二、第三形态战斗。战斗胜利之后就是通关剧情。

BOSS战：一なる王　第1形态

一なる王：HP约12000　　弱点：无

这个形态的最终BOSS只会使用物理攻击，简单即可取胜。

BOSS战：一なる王　第2形态

一なる王第2形态：HP15000　弱点：无

从这开始才是真正BOSS的实力，BOSS拥有破坏力极大的攻击力，大概能够成250～350点的伤害。其他的招式诸如“贯通”也只能构成（80～150）左右的伤害，不必担心。一边注意回复HP，一边集中攻击为上。

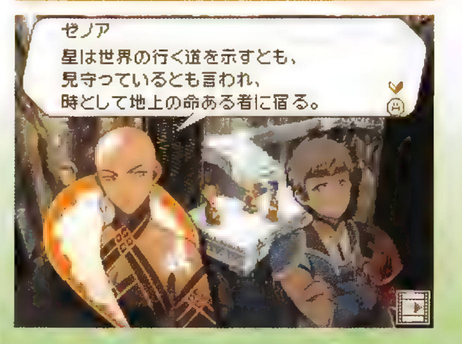


BOSS战：一なる王　最终形态

一なる王第3形态：HP20000～24000

弱点：无

BOSS的攻击基本上能构成350～400左右的伤害，所以一定要保证HP的充足。其他战术方面大家根据自己游戏中总结的心得研究打法吧，打倒这个BOSS之后就是通关画面。





作为《传说》系列回归正统的一作，游戏已经面世一个月左右，凭借优秀的系统和手感、出色的剧情受到了玩家的一致好评。上期的杂志中为大家献上了流程攻略，本次的重点则是游戏通关后的要素和一部分实用资料，希望能够对大家的研究有所帮助。

■文责/八房

NDS 心之传说 RPG

通关追加要素暨技能成长研究！

通关追加要素

通关之后保存存档，主菜单追加鉴赏（ミュージアム）选项，难度菜单中追加Mania和Unknown。在存档上按START，可以继承一部分成就开始二周目的游戏。继承成就需要花费在游戏中战斗所获得的GRADE点数，能够购买的成就和价格见附表。

读取通关存档，可以在总BOSS之前的存档点开始，此时会依照上次打败总BOSS时的难度得到最大HP上升的福利：Normal：+50、Hard：+100、Mania：+150、Unknown：+200。这个效果可以继承到下周目，多周目可累加（将每个难度都试过一次，共可以增加HP500，对游戏有一定的帮助）。

读取存档后，可以看到旁边出现了之前没有的机器人，与其对话的话，就可以开启前往原界ナム孤岛(纳姆岛)的传送点，还可以通过它传送到ラプンツェル。此外能够传送到各处的リアンハイト也不要忘了拿。主角一行的交通工具ソーマエボルブ也得到了进化，飞行能力提升。

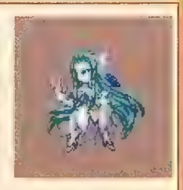
去纳姆岛，找到给主角一行戒指的イーロイのウィンダム（那只狸猫），通过它的心灵迷宫后，世界地图东北地区出现隐藏迷宫“重想空间ヘルウェルズ”，这是一个非常漫长的心灵迷宫，共有50层，在11、21、31、41层有脱出迷宫的传送点。其间不能存档，一旦退出或者全灭就要从头开始（非常变态的长度和敌人强度，建议把难度调成简单）。进入迷宫后发生事件，救出两只イーロイ族人，之后探索过程中还可以找到更多イーロイ，与之对话即可将之救出，救出的数量越多，纳姆岛上的设施就越完壁。

初期：宿屋、治愈石屋
3只：道具屋开张
10只：素材店开张
20只：首饰店开张，可捡到女武神支援道具
30只：可捡到乐园支援道具
打败BOSSリシア・カトレイア，可捡到シイト支援道具

迷宫的尽头是最终隐藏BOSSリシア・カトレイア，即使是在NORMAL难度下其血量也高达360000，高难度下甚至有一套连续技直接秒杀我方人物的能力，一定要准备充分再行进入，走过50层迷宫到这里被干掉的话真是要哭死了。敌人的能力如下，大致对照掂量一下好有个概念……

モンスター図鑑

攻撃力	2650
術攻撃力	1990
防御力	1190
術防御力	1120
命中力	1240
回避力	1460
集中力	1540
弱点属性	



出現場所:重想空間ヘルウェルズ
リチアに憧れ、その姿へと進化したゼロム。
他のゼロムとは別次元の強さを誇る。

又想得到重想空间中的素材，又不想走迷宫怎么办？利用移动道具リアンハイト可以到分布在地图上的各个特殊迷宫去，这些迷宫里的敌人都是重想空间中的品种，可以用来刷取素材。

荒龙の顶：纳姆孤岛北西，怪植物树海的西南侧一点。出现的怪物有ダンスラプトル、ブルーワイバーン、ハンガードラゴン、ティアノワール。

巨虫の森：荒龙の顶的正东面。出现的怪物有：スティングワーム、ベルビヤーキー、モフキング、シェルワスプ。

怪植物の树海：荒龙の顶东北偏北方向。出现怪物有：ボムドリアン、冥王茸、ジョーズリーフ、怪腕树。

地狱の砂浜：南オールドマイン港正西方有沙滩的岛屿。出现怪物：ビーチハンド、ディープモンク、マリーンドリル、ヘルマーメイド。

鸟の岛：主角家渔村正北方有鸟环飞的岛。出现怪物有：アイランドエッグ、アメジスクロウ、アイランドモア、岛ハゲタカ。

グミラ岛：详见支援道具部分。出现怪物：アップルグミラ、ピーチグミラ、グレープグミラ

附表：GRADE成就一览表

名称	用途	价格
プレイ时间引继ぎ	继承游戏时间	0
モンスター图鉴引继ぎ	继承怪物图鉴	0
コレクター图鉴引继ぎ	继承物品继承	0
あらすじ引继ぎ	说明资料继承	0
バトルメモ引继ぎ	战斗记录继承	0
道具引继ぎ	消费类道具（如药品、能力草）继承	200
アクセサリ引继ぎ	首饰类道具继承	1000
素材アイテム5个まで引继ぎ	所有素材各继承5个	500
素材アイテム10个まで引继ぎ	所有素材各继承10个	1500
素材アイテム15个まで引继ぎ	所有素材各继承15个	3000
术技使用回数引继ぎ	继承技能魔法的使用次数(熟练)	100
称号引继ぎ	取得的称号全部继承	400
治愈石引继ぎ	治愈石状态继承，开始游戏即可使用	1000
ソーマリンクポイント引继ぎ	诸人的ソーマリンク（友好度）继承	800
初期EG上升	最大EG上升50	500
CG增加率上升	CG槽（支援槽）上升加快	300
移动制限解除	跳跃、后撤等特殊移动不消耗EG	200
アクションスキル引继ぎ	角色学会的特技全继承	700
アイテム取得率上升	战斗中及战斗后道具取得率2倍	1500
取得GRADE2倍	GRADE取得值2倍	1000
ガルド2倍	战斗结束时获得金钱2倍	2000
经验值2倍	战斗结束时获得经验值2倍	3000
「サドル付きのホウキ」を购入	获得幻想传说アーチェ的支援技能	500(0)
「密航者の铠」を购入	获得命运传说スタン的支援技能	500(0)
「黑革のチョーカー」を购入	获得命运传说ルーティ的支援技能	500(0)
「少年猎师の变な手甲」を购入	获得永恒传说リッド的支援技能	500(0)
「青いスカーフ」を购入	获得命运传说2ロニ的支援技能	500(0)

攻略研究

名称	用途	价格
「假面のようなもの」を购入	获得命运传说2ジューダス的支援技能	500(0)
「真っ赤なブーツ」を购入	获得仙乐传说からロイド的支援技能	500(0)
「赤い宝玉のブローチ」を购入	获得仙乐传说プレセア的支援技能	500(0)
「取っ手付きの棒」を购入	获得重生传说マオ的支援技能	500(0)
「金色の额あて」を购入	获重生传说ティトレイ的支援技能	500(0)
「螺子の手袋」を购入	获得遗迹传说セネル的支援技能	500(0)
「インテリメガネ」を购入	获得深渊传说ジェイド的支援技能	500(0)
「不气味な人形」を购入	获得深渊传说アニス的支援技能	500(0)
「使用人のベスト」を购入	获得深渊传说ガイ的支援技能	500(0)
「山吹色のタイ」を购入	获得深渊传说ナタリア的支援技能	500(0)
「白いマフラー」を购入	获得暴风传说カイウス的支援技能	500(0)
「大轮の发饰り」を购入	获得暴风传说ルビア的支援技能	500(0)
「大きな剑」を购入	获得纯真传说ルカ的支援技能	500(0)
「ガンホルダー」を购入	获得纯真传说イリア的支援技能	500(0)
「明星の腕轮」を购入	获得薄暮传说ユーリ的支援技能	500(0)
「もう一つのバルハイト」を购入	获得心灵传说カルセドニー的支援技能	500(0)
「纵ロール」を购入	获得心灵传说コランダーム的支援技能	500(0)
「あがなえぬ罪」を购入	获得心灵传说テツ=ハガネ的支援技能	500(0)
「青水晶の杖」を购入	获得多鲁亚加之塔ギルガメス的支援技能	500(0)
「战乙女の羽付き兜」を购入	获得瓦尔基里冒险ワルキューレ的支援技能	500(0)
「电池」を购入	获得瓦强世界ワギャン的支援技能	500(0)
「赤带」を购入	获得《铁拳》三岛平八的支援技能	500(0)
「风の帽子」を购入	获得风之克罗诺亚クロノア的支援技能	500(0)
「秩序の白圣母」を购入	获得异度传说KOS-MOS的支援技能	500(0)
「ピンクの衣装」を购入	获得偶像大师高规やよい的支援技能	500(0)

注：1、素材继承5、10、15个的效果不能叠加,高级会覆盖低级。

2、如继承时支援道具已获得,则该项售价为0。

3、所有项目共需15700点GRADE，推荐优先购买GRADE2倍、继承道具（可继承加能力药草和打折香）等实用成就。

全被动技能一览

以下的表中，最左侧是被动技能的名称，中间则是队伍人员习得该技能的条件。“初”为默认持有，如果显示为“—”，表示不能习得；显示数字，表示人物武器升级到该级别时必定习得；如果表示的是括号中的数字，则表示人物武器升级到指定级别时，选择针对被动技分支的蓝或绿方向才能习得（此类技能错过就不能习得，要注意甄选）。最多的情况是显示“LINK”，这表示该技能要通过提高友情度（ソーマリンク）获得。

名称	シング	コハク	ヒスイ	イネス	ベリル	クンツアイト	效果
ポイズンアタック	Link	(6,7)	Link	Link	Link	Link	通常攻击命中时一定概率导致热毒
ウエイストアタック	Link	Link	(6,7)	Link	Link	Link	通常攻击命中时一定概率导致疲劳
リバースアタック	(5,6)	Link	Link	Link	Link	Link	通常攻击命中时一定概率导致反转
ストーンアタック	Link	Link	Link	Link	6	Link	通常攻击命中时一定概率导致石化
カーズアタック	Link	Link	Link	Link	Link	(7)	通常攻击命中时一定概率导致诅咒
ブラインドアタック	Link	Link	Link	(6,7)	Link	Link	通常攻击命中时一定概率导致黑暗
ポイズンガード	Link	5	Link	Link	Link	Link	50%概率回避热毒状态。
ウエイストガード	Link	Link	5	Link	Link	Link	50%概率回避疲劳状态。
リバースガード	7	Link	Link	Link	Link	Link	50%概率回避反转状态。
ストーンガード	Link	Link	Link	Link	7	Link	50%回避石化状态。

名称	シング	コハク	ヒスイ	イネス	ベリル	クンツアイト	效果
カーズガード	Link	Link	Link	Link	Link	(7,8)	50%概率回避诅咒状态。
ブラインドガード	Link	Link	Link	4	Link	Link	50%概率回避黑暗状态。
フレアシールド	Link	8	Link	Link	Link	Link	受到火属性攻击伤害减少25%
アクアシールド	Link	Link	Link	5	Link	Link	受到水属性攻击伤害减少25%
アースシールド	Link	Link	Link	Link	8	Link	受到地属性攻击伤害减少25%
ウィンドシールド	Link	Link	6	Link	Link	Link	受到风属性攻击伤害减少25%
ライトシールド	(3,4)	Link	Link	Link	Link	Link	受到光属性攻击伤害减少25%
ダークシールド	Link	Link	Link	Link	Link	7	受到暗属性攻击伤害减少25%
フレアライズ	—	(6)	—	—	—	—	火属性攻击威力上升15%
アクアライズ	—	—	—	(7,8)	—	—	水属性攻击威力上升15%
アースライズ	—	—	—	—	(7,8)	—	地属性攻击威力上升15%
ウィンドライズ	—	—	(10)	—	—	—	风属性攻击威力上升15%
ライトライズ	(4)	—	—	—	—	—	光属性攻击威力上升15%
ダークライズ	—	—	—	—	—	(8,9)	暗属性攻击威力上升15%
エフィシャント	(5)	(7)	(9,10)	(5)	(5)	—	通常攻击消耗的EG减少1
ガッツ	6	Link	4	3	Link	Link	受到致命攻击时一定概率剩余1HP
ファストアイテム	(4,5)	10	3	10	(3,4)	4	连续使用道具时间缩短
ニアデスアタック	Link	Link	Link	(8,9)	Link	Link	HP30%以下，攻击力20%上升
ニアデスディフェンス	Link	Link	Link	Link	Link	初	HP30%以下，防御力20%上升
ニアデスマジック	Link	Link	Link	Link	(4,5)	Link	HP30%以下，术攻击力20%上升
ニアデスレジスト	Link	初	Link	Link	Link	Link	HP30%以下，术防御力20%上升
ニアデススキル	(6,7)	Link	Link	Link	Link	Link	HP30%以下，术技攻击力10%上升
フェイントショート	2	—	8	初	9	—	50%概率避免晕眩状态。
ストッパー	(2)	—	(Last)	6	—	—	通常攻击造成敌人硬直时间延长
クリティカル	10	6	7	初	—	—	会心率上升2%
フェイント	5	4	10	9	10	9	敌人气绝时间50%上升
イミュニティ	(9,10)	(7)	—	(8)	(5)	—	全异常状态15%概率回避
エンデューロ	(10)	(7,8)	(2)	(4)	(3)	10	受创硬直减轻
インバリッドアタック	Link	(5)	(6)	Link	(8)	—	物理攻击10%概率回避
インバリッドマジック	(7)	—	—	(9,10)	—	(10)	思念术10%概率回避
スペルラッキー	—	(8)	(8)	—	(8,9)	(5)	思念术消费的EG20%概率减少20%
スピードスペル	—	(Last)	(7)	—	(7)	(6)	咏唱时间15%减少
レジスト	(3)	(9,10)	(2,3)	—	—	—	状态异常时间50%减少
ウエルガード	(6)	(6)	(4)	(9)	(10)	(6)	防御时受到的伤害再减少5%
マジックウエルガード	(8)	(5)	(5)	(4)	(9,10)	初	魔法防御时受到的防御再减少10%
ライフアップ	Link	Link	Link	Link	Link	(5,6)	战斗结束后3%概率最大HP上升10
ライフヒール	—	(5,6)	(3,4)	—	2	5	战斗结束后HP回复5%
HPリカバー	Link	Link	Link	Link	(5,6)	(6,7)	回复术技和道具的回复量10%上升
ダッシュ	(7,8)	(8,9)	(5,6)	(5,6)	(Last)	(5)	冲刺速度上升
サプレスガード	(Last)	—	—	(Last)	—	(9)	DASH中回避敌人攻击
グッドジョブ	1	—	—	初	初	—	道具使用硬直时间减少
エスケープ	—	初	2	—	—	—	逃走时间50%减少
ランディング	1	初	9	—	—	—	落地硬直时间减少。
クロスカウンター	(8,9)	—	(7,8)	3	—	—	反击对手时伤害20%上升
インエレメンタル	—	—	—	(5)	—	—	属性攻击10%概率1.2倍
バックアクション	3	—	—	—	—	初	后跳硬直取消
ラッキープール	—	(Last)	(Last)	—	(9)	—	5%概率受到物理攻击无效化
アクシデンタル	(9)	—	—	(Last)	—	4	5%概率受到思念术攻击无效化
リコール	—	—	—	(7)	—	—	战斗不能时15%概率复活
ペインリkフレクト	—	—	(4,5)	(10)	—	(7)	防御时10%概率伤害反弹

攻略研究

名称	シング	コハク	ヒスイ	イネス	ベリル	クンツアイト	效果
スペルキープ	—	初	—	—	2	初	咏唱被打断时自动开始咏唱
リズム	—	4	(3)		初	Link	咏唱时按B加快咏唱速度
アイテムユーザー	—	—	—	(4,5)	(4)	(9,10)	战斗中一部分道具的效果上升
アイテムピッカー	—	—	—	—	(Last)	—	物品掉落率2%上升
ローバーアイテム	—	—	—	—	—	(Last)	通常攻击命中时5%概率盗窃素材
シェア	—	初	1	—	—	—	回复思念术使用时,术者HP回复5%
ゲイン	4	—	—	—	(3)	初	击破敌人时HP回复10%
ラピッド	8	7	1	8	(6,7)	—	击破敌人时回复EG
チェイサー	9	初	—	初	3	8	会心一击时EG回复量上升
ライフスティール	(Last)	(10)	—	—	—	(Last)	攻击命中时回复HP
サーチガルド	—	—	—	(6)	—	—	战斗结束后10%概率得到金钱上升
エクステンド	—	—	—	—	4	6	支援思念术的有效时间延长50%
スペルコンデンス	—	(9)	(9)	—	(6)	(8)	10%概率思念术咏唱时间为0
ロングマジックガード	(2,3)	9	(8,9)	7	5	初	魔法防御效果时间延长

全支援道具获得方法

サドル付きのホウキ：在游戏末期（白月归来，可以自由行动后）来到温泉之乡，会发生老板娘委托三人看店的事件，发生突入浴室剧情（还可以取得称号“真 禽兽”），最后选择突入女浴室即可获得（选择突入男浴室全员友好度提升）。



密航者の铠：游戏末期来到地图东北的“怪植物の树海”，在深处发现恐惧的密航者（偷渡者），进入其心灵迷宫打败BOSS（某吉祥物）即可获得。（迷宫敌人比较强，时间较紧又不能不打，请准备充分）

黑革のチョーカー：（末期）去南ベンデローク港与船员谈话，之后找到サンゴ船长，之后走过サンゴ的心灵迷宫后来到交易街，通过陈大人的心灵迷宫后调查旁边的金库可以获得（支援攻击是抢道具）。

少年猎师の变な手甲：末期去贝莉露的家乡，在她家发生事件，去山顶找她的老师对话取得（有可能需要通过黑云羊贝露露的心灵迷宫）。攻击力很高。



青いスカーフ：帝都解放后，在帝国军本部找到秃头的グロシュラー上将，通过他的心灵迷宫后选择“斧：即可获得，有三招。要注意不能选错，否则就没有了。

假面のようなもの：在在雾村レーブ的宿屋进行服务员迷你游戏，连续通过三次后，回到贝莉露的家乡，在贝莉露家发生事件，之后回レーブ宿屋取得道具。



真っ赤なブーツ：游戏末期来到湖上都市，会发生盗窃事件，去右边地图找到小孩之后进行赛跑，2次胜利后进入其心灵迷宫，完成后再度赛跑（这一次他的速度很快，必须要记住其



路线卡位跑才可以），最后胜利后获得。

赤い宝玉のブローチ：取回拉比斯(ラビス)的心灵水晶后可以回到交易の街ヘンゼラ触发恢复拉比斯的剧情，之后去南港获得披萨材料，回来后发生剧情，得到道具。



取っ手付きの棒：游戏末期后找到コランダーム，完成它的心灵迷宫后对话获得（需要注意的是，这里得到的并不是コランダーム本人的支援）。

金色の額あて：首先要取得ガンホルダー和黑革のチョーカー，之后去湖上都市シャルロウ，在码头右侧与某老头谈话，再去交易街ヘンゼラ陈商会打听消息，然后在西オールドマイン港找到黄金之钟，通过其心灵迷宫后回シャルロウ找老头对话获得。



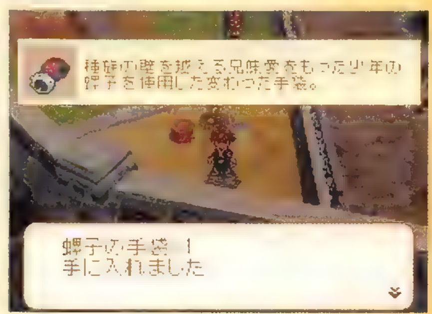
螺子の手袋：末期来到桥上都市，先与修女对话后找到スピン，通过他的心灵迷宫后选择告诉他事实，之后去公园沙堆里，从下方调查即可得到道具。（要注意不能选错，否则就没了）

インテリメガネ：本次最难得到的支援道具之一……条件很单纯：打败隐藏迷宫重想空间ヘルウェルズ最深处的BOSS，之后在纳姆岛捡到。



不气味な人形：后期回到琥珀的家乡，先回家发生事件（众人想看女主角的房间被拒），去找叔母对话，通过其心灵迷宫，之后进入房间获得。（女主角的屋里居然有杀剧荒舞拳秘籍orz）

使用人のベスト：游戏后期在斗技场战斗提升级别，5战胜利后凯就会乱入，打败他就可以取得。



山吹色のタイ：拿到もう一つのバルハイト之后回圣都，发生女王操劳过度事件，通过女王的心灵迷宫后获得。

白いマフラー：帝都解放后去宿屋找到安，通过她的心灵迷宫后获得。（顺带一提，这就是那个28分传说的主角……）

大轮の发饰り：发生期限是琥珀加入后到取回湖泊全部精神石之前。到与一开始的渔村シーブル南边的老婆婆对话，游戏末期取得リアンハイト后去主角家门前发生事件取得。





大きな剑：游戏末期去アンデール坑道，在挖掘思念石处发生事件，进入新区域一直到头，在宝箱中取得。

ガンホルダー：末期去交易の街ヘンゼラ，在街上碰到秘书エカイユ，之后去娱乐都市ユーライオ找アーメス谈话，然后带他去陈大人府触发进入エカイユ心灵连接迷宫的事件，结束后得到。



明星の腕轮：本任务并不需要末期，可以早点拿。先去圣都的商会分社接受找仙乐酒的任务，之后去西北港口接找到NPC，坐船去果冻岛打败敌人得到素材，回去交差后可以再度来到果冻岛，打败几个敌人后出现一个能LINK的敌人，通过其心灵迷宫后获得。

もう一つのバルハイト：游戏最末进入救世系统之后，返回圣都发生女王委托事件，之后去落命的荒野触发剧情，得到遗迹钥匙，进入沙漠中心的バオウル遗迹（敌人较强），在最下层打败BOSS获得，不过只有翔烈翼……



纵ロール：取得取っ手付きの棒之后，切换地图人物为贝莉露，与コランダーム反复对话数次后取得。虽然难于命中，不过威力很高，而且很可爱……

罪 to X：打倒图鉴306、313~315的四个吉祥物敌人(都是支援道具心灵迷宫的BOSS,分别是吃豆人、钻子先生、太鼓达人和块魂王子)后来到纳姆岛最上方的忘れずの森,这里会出现四个可以Link的地方,随便进入一个后连战2场(每场2个吉祥物,种类搭配取决于你连了哪个Link),打败后获得,不过……这人究竟是谁啊。



青水晶の杖：打最终BOSS之前的三个传送点（走中间的就是总BOSS），走左边的那个会掉落沙漠，一直往上走，最上方的宝箱中取得。

战乙女の羽付き兜：在隐藏迷宫重想空间ヘルウェルズ中开宝箱，找到イーロイ族人，救出20匹之后在ナム岛上捡到。

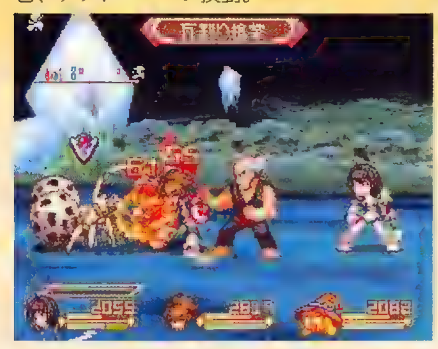


电池：在隐藏迷宫重想空间ヘルウェルズ中开宝箱，找到イーロイ族人，救出30匹之后在ナム岛上捡到。

赤带：帝都解放后在城堡前找到格斗少年リン，通过他的心灵迷宫后获得。

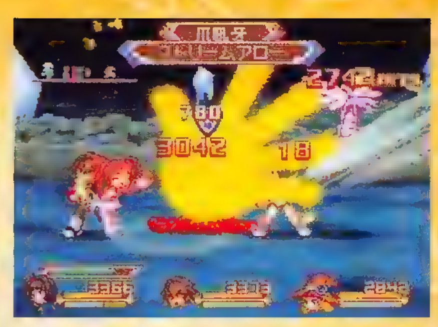
山东 刘陶然
写攻略时最好带上剧情，数量还在其次。（剧透会让我很有罪恶感）。
男，16岁，山东省潍坊市奎文区民生东街，QQ：466264270

风の帽子：在最终迷宫中与ベルロウX交谈，通过它的心灵迷宫后用星念石、イムの御石、クワトロエッジ换到。



秩序の白圣母：后期进入白月，发生莉琪雅的精神石被劫走事件（进入机器人的精神世界，千年前的结晶界），不要急着前往精灵森林，先去サンドリオン机器人舱内，会受到コランダーム的警告，无视之，得到道具。KOS-MOS有两种支援攻击。

ピンクの衣装：在帝都牢屋中找到テッ=ハガネ，反复通过其心灵迷宫，第三次时出现BOSS，打败后获得。话说花瓶果然是花瓶，威



力很差还强制倒地……



合体技一览

本作中其实是有着合体技概念的，首先将合体技其中的一个技能作为支援特技放在下屏的方块里，战斗时，控制另一个角色使出合体技对应的级别，然后马上点击下屏的支援，如果成功，则瞬时产生无敌（闪白光状态），之后支援方出现，二人一起使用合体技，善加利用不仅可以对敌人进行攻击，也可以用来救命。合体技并不是100%发动成功，ソーマリンクポイント越高发动成功率越高。（下表的技能A和B随便哪个用来支援都可以）。



合体技	技能A	技能B
光凤天驱	シング（升煌阵）	コハク（凤凰天驱）
狮吼爆炎阵	シング（狮子战吼）	コハク（炎舞阵）
ヴォルテックライン	シング（雷神剑）	ヒスイ（荒鹰）
苍破刃	シング（空裂闪）	ヒスイ（ストリームアロー）
烈震天冲	シング（绝翔斩	ベリル（スパイクストーン）
守护冰枪阵	シング（升煌阵）	イネス（メールトルネード）
灼光拳	シング（闪光裂破）	イネス（カルマールグリップ）
穿雷牙:	シング（雷神剑）	クンツァイト（魔空牙）
闪暗裂破刃	シング（闪光裂破）	クンツァイト（魔瘴刃）
お～らにっくスピン	シング（升煌阵）	ベリル（でぃじータイフーン）
イグニートプリズン	ベリル（ストーンウォール）	コハク（エクスプロード）
レイジングミスト	ベリル（レイニードル）	コハク（エクスプロード）
アドプレッシャー	ベリル（ストーンウォール）	ヒスイ（エアスラスト）
コチコチハンマー	ベリル（ピコハン）	イネス（バーストグラス）
アブソリュート	ベリル（アクアゲイザー）	クンツァイト（ネガティブゲイト）
グラビティ	ベリル（グランドダッシャー）	クンツァイト（ネガティブゲイト）
デモンズランス	クンツァイト（デッドソウル）	ヒスイ（ストリームアロー）
ノワールペルル	クンツァイト（ネガティブゲイト）	イネス（ビュルブレイド）
ブラッディハウリング	クンツァイト（デッドソウル）	コハク（エクスプロード）
レイジングプリュイ	コハク（魔王炎击波）	イネス（アイシクルエペ）
フェアリーサークル	コハク（エアスラスト）	ヒスイ（キュア）
千鸟飞沫	ヒスイ（散鹭）	イネス（メールトルネード）

我们的游戏人生
——硕果累累2008

回首望去，08年是动荡波折的一年，转眼间我们又长了一岁。不知道大家在即将迎来新的一年的时刻，对自己过去一年的收获，有没有做出简单的总结呢？好了，这期特稿就由我们编辑们来讲述一下自己在过去一年内所发生的种种事情，做一下简单的总结吧。其实，这并不是我们编辑偷懒，这次特稿以这种平易近人的博客形式推出，也算是为了加深我们编辑与读者之间的交流吧。 ■文责/八房、一狼

感慨万千的08年往事回顾

08年转眼即逝，在大家看到这篇特稿的时候，想必已经是09年新春的时刻了吧。回顾历史是一件很有意思的事情，可以总结出很多平时没有注意到的变相定律。当然，在我们所有玩家的生活中，偶尔通过回顾来展望一下未来也是个不错的选择。比如写日记啊，写日志博客啊，都是通过记录平时生活中的点点滴滴，而给以后的自己一点生活的感悟。那么，08年一狼究竟有哪些值得回顾的大事件呢，下面就让一狼来和大家进行一次贴心交流吧。

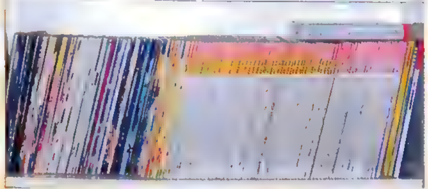
拿到一级证书时的喜悦心情

08年3月份吧，那时候一狼还是在校学生尚未毕业。当时当然还没有进入编辑部，是一名良好的阳光少年……去年年底参加了日语一级考试之后，就一直关注着成绩发布的那一天。今年（好吧，也可以说是去年）三月初，从网上



↑这张证书一直是不少日语学子的奋斗目标。





↑一狼自己家里书柜里收藏的全套《掌机迷》杂志。

查到自己合格的消息之后，当时激动的心情时至现在也无法用言语来形容。是啊，一狼也是刚刚从大学毕业的学生。在校学生所最关心的，当然就是自己的成绩了。当然，仍在上高中或者初中的读者们，可能以为成绩只不过是影响到过年压岁钱所少以及父母对自己态度好坏的关键。但是对于一个即将面临严峻就业形势的大学生来说，成绩好歹也是影响到自己能否找到一份合适的工作的敲门砖，专业证书更是如此。总之，08年回顾一狼第一个就要提到的，当然就是自己从恩师手中接过日语一级证书的那一刻了。相信所有的在校学子，看到自己十年寒窗终有回报的那一刻，一定都会激动不已吧。

当然了，学有所成之时，就是要为社会贡献之日。一狼接下来所要面临的，就是就业问题了。由于一狼很早时候（大概2000年起？）就是电软的忠实读者，《掌机迷》创刊以后更是每期必买（可惜家里没能收齐全套……），也算是对掌机迷杂志的行文风格与编辑爱好有一定的了解。而且，想必每一位读者都很向往编辑这份职业，所以一狼也不例外。于是，一狼便试着向《掌机迷》投递了自己的个人简历……



这么说仔细想想的话，翔武某天忽然被风林给拎走了，回来之后就和大家说过两天会来一个新同事，正当我们讨论新同事会是什么样的人时，风林又透露了一个重要线索：此人乃NB版主，专精DQ，还参与过某个专业站点的专题制作。哇？这么厉害？于是几个人纷纷打开网页跑到NB去认人了……第一次见到一狼君，感觉他很害羞呢（笑）。

面试顺利通过~撒花~

08年5月19日，是一狼第一次来到编辑部面试的日子。刚离开大学踏进社会的一狼，面临自己的第一份工作，当时自然是非常的紧张。好在编辑部的翔武大人非常和蔼，耐心的询问一狼在游戏中所擅长的领域以及对编辑这个工作自己的见解和看法。当时的翔武就给一狼留下了深刻的印象，就是头发略长……面试顺利通过之后，几天后一狼便开始正式进入编辑部工作，坐在了翔武背后（也就是以前的暗凌）所坐的位置。由于诸多同事的帮助和教导，一狼很快的熟悉了杂志和攻略的制作流程，一开始都是和八房、库巴、露琪等人合作，慢慢的积



↑一狼刚来编辑部时某日被八房偷拍的照片，右下角是白皙的手指……

累工作经验，等自己熟悉了以后便可以单独制作特稿、攻略等。说起来直到现在我还对翔武大哥心怀感激，不但在我刚接手的第一期杂志里就让我使用了自己的笔名，而且在分配攻略任务的时候也特别照顾，每次都找我擅长的游戏让我做攻略，避免了不必要的麻烦。大家平时都说翔武很腹黑，实际上是个非常体贴的人~

每一个经历过面试的人，或者是即将去面试的人，都会询问别人面试之后的感觉如何。一狼在这里就简单向大家谈一谈自己当时的感受吧。其实，面试之前一狼的确紧张万分，毕竟是有生以来第一次找工作，而且非常了解自己对电玩这一块还没有达到登峰造极的地步，所谓一山更比一山高，强中更有强中手，在编辑部的众位“达人”面前，一狼恐怕只是小巫见大巫而已。但是，实际面试之后却突然发现自己居然有一种“麻木”的感觉，甚至于在回家的路上，还在自己问自己：“我面试结束了吗？我这就通过了吗……”如果用一句话来形容自己的当时的心情的话，那就是“稀里糊涂的就通过了面试……”



和所有新人一样，刚一来的一狼君也是彬彬有礼又略显内向的（当然，我们也都是装得一本正经，私下还打赌看谁先现原形），不过很快，一狼君就熟悉了工作环境，有不太熟悉的地方也能够及时发问了。而且以前做过专题就是不一样啊，一狼君开始工作的第一期就独立完成了《前线任务2089》的攻略，而且没有耽误其他的一些小工作，众人都不由暗暗赞叹。很快大家都与一狼君熟悉了起来。

青与黑原本只有一线之隔

来到编辑部以后，第一个令一狼肃然起敬的就是善于言谈而又老成稳重的猴子前辈了。别看猴哥看起来憨态可掬（猴子：谁在背后说我坏话！），不过谈论起问题起来总是说的头头是道。甚至于编辑部内有一种“一日无猴哥不知欢乐为何物”的现象存在。当然，拜其所赐，猴子上班的时候，别的编辑们的工作效率也会大大降低……猴子不但精通于游戏，对于各种科学知识、历史文化也非常有了解，以致于编辑部只要讨论一些游戏之外的事情，猴哥总能高谈阔论一番，让别人刮目相看。从此以后，一狼每日都围绕着猴哥身旁率献殷勤，毕竟有学问、有知识的

特别策划

↑如果没有用金手指，根本不可能在18个小时就练到70级的。

人是最值得尊敬的，同时，一狼也为自己能够认识这么一位学识渊博的同事而感到荣幸。

没想到凡事总是事与愿违，7月份DQ5发售之后，号称是编辑部内唯一与一狼有共同爱好——DQ忠实fans的猴子和一狼一起负责DQ5的攻略。平日里百般仰慕的猴哥究竟对DQ系列有多深的造诣，一狼早就已经拭目以待了。果不其然,猴哥以一狼攻略三倍的速度，于第二天就见到了最终BOSS,第三天宣布攻略完成。而当时的一狼仍在新婚之旅中……果然猴哥还是真正的达人、真饭啊，一定是对剧情任务已经达到倒背如流的地步，并且在选择战斗指令不会存在零点一毫秒的思维延迟，所以才能达到这种神速的境界的。然而当一狼怀着十分敬仰的心态瞻仰猴哥的通关记录时终于发现，原来猴哥是使用了金手指调了8倍经验值……身为DQ忠实FANS的一狼得知原委之后的心态可想而知,从此以后忠实的猴哥青一瞬间转职成猴哥黑，猴哥在一狼心目中的地位也瞬间一落千丈……

如果可能的话这时候我一定要发那张“悲剧啊”的图。猴哥以前当过教师，稍微有那么些好为人师，在淳朴的一狼君的眼里，知识渊博的猴哥自然是宗师一般的存在，“猴哥猴哥”叫得好不亲切，没想到自从相继发现猴哥用金手指玩DQ和不知道的东西要GOOGLE来现学现卖之后，一狼君一下子变成坚定的猴哥黑：一旦发现猴哥说话露出马脚一定抓住机会进行嘲讽攻击。后来我们都总结出来了，如果一狼叫的是“猴哥”,那多半是说正事或者进行友好交流会晤,如果叫的是“胖虎”，那猴哥接下来多半就又要气急败坏了……

相逢的人会再相逢

08年10月份，金融危机席卷全球，编辑部里不少同事也纷纷离开。每日中午陪一狼去吃711的露琪、终日习惯性吐槽的库巴等人、偶尔会语惊四座的和生活死磕，这些和一狼曾经在截稿日奋战到天亮的战友们相继离去，踏上各自的新的人生旅程。所以，请允许一狼在这次的“年终博客”里，怀念一下以前的同事吧。



↑一狼和露琪曾经是711的忠实信徒。

说起来，露琪和一狼也算是半个老乡。据说在一狼来编辑部之前，露琪原本是个很正常的人。自从一狼以DQ青的身份加入编辑部之后，露琪便莫名其妙的转职成了DQ黑，力挺FF的同时，每天都要贬低DQ，以黑DQ为乐。当然，这可能只是平时为了增添编辑部的活跃气氛的玩笑罢了，工作闲暇，露琪和一狼的关系还是很不错的。说到库巴，这里给大家透露一下，库巴曾在某个加班日和一狼一起在某美编家里共枕过……库巴为人不错，日语也挺厉害，和一狼一起合作的时候，总是不辞劳苦的按时完成任务。现在库巴已经考过了日语一级，应该正在等待着分享三月份拿到证书的喜悦吧。而号称是火纹饭的包子也是一狼非常佩服的人，不但弹得一手好吉他，工作的态度也非常认真。以



↑真心奉劝广大玩家一句：吸烟有害健康。

前一狼负责的DQ、日语等专栏经常都由包子负责排版工作。一狼唯一的遗憾是在临走前没能完成和包子一起开怀畅饮的约定，不过相信以后一定还会再有机会的。而死磕（请允许我用这个略称……）则是编辑部为数不多的烟民党之一。每次一狼思维枯竭，需要寻找灵感的时候，都会和死磕一起吞云吐雾……（好学生可千万别学这个坏习惯）

一狼君的学习能力是非常强的……刚开始来的时候“仿佛一张白纸一样纯洁”，但在编辑部里众人每天的耳濡目染之下，一狼君逐渐领悟了大量的糟糕概念并掌握了各类奇怪词语的用法比如“你这个XX黑”“PSP玩家又一次头顶青天”等等，让我们常有种“他被我们教坏了”的愧疚感……好在原来只玩DQ的一狼同学也逐渐拓展了游戏的视野，我们也从他那里取经哦（起码我在他的带动下试着去打KOF了）。

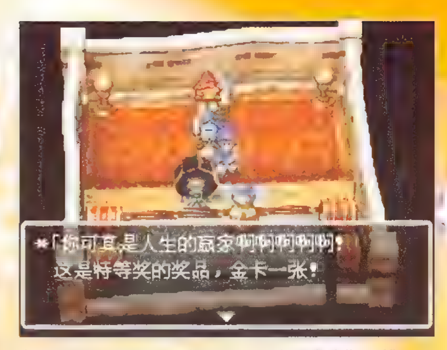
终于当了一回人生的赢家



↑可以结婚一直是《牧场》系列的一大魅力。

可能有些读者不会理解“人生的赢家”所蕴含的意义，其实一狼最早也不知道这个词语究竟是什么意思。所谓的人生的赢家，应该就是事业有成，家庭美满的意思吧。而理论上的人生的赢家，就是娶妻生子的意思。好吧，话题已经扯远了。数数在掌机游戏界里，设定有结婚剧情的游戏果然还是为数不多的。除去《牧场系列》可以结婚生子之外，也就只有DQ5可以发展结婚剧情了吧。所以，人生的赢家的第一层意思，就是玩到了DQ5，体验到了结婚剧情，所以你就是人生的赢家。

既然说到了第一层意思，说明下面肯定还有第二层。的确，早先在DS和PSP难分胜负的时候，各大论坛上就有关于这方面的战帖。甚至出现了有高瞻远瞩的玩家发出买了DS的人就是人生的玩家，DS早晚会取代PSP，任天堂在掌机界的地位是永远无法撼动的这样的言论。而时至今日国民RPG转战NDS平台，DQ10宣布登场任天堂Wii主机的消息放出的那一刻，更是等于变相宣布任天堂已经获得了全面的胜利。所以，抛开双机制霸的玩家不论，在两款掌机中选择DS的玩家果然获得了最终的胜利，的确是名副其实的“人生的赢家”。



↑DQ5的汉化版中，也会有“人生的赢家”吐槽……


我来给大家补课啦。“人生的赢家”这个典故其实流行了有一阵了，本意应该是家庭事业有成，享受人生的意思，不过2005年，咱喜欢的《东方》系列推出了一款弹幕对战游戏《东方花映冢》，玩家要驱使弹幕少女与对手竞技，而决出胜负后，胜利的一方便会获得称号“人生の胜利者”，败方则是“负け犬”（败家犬）。后来不知怎么，这个典故就被用在了主机饭们的论战中，本是吵架胜利的一方戏谑对方的的用语，后来就逐渐泛化成各种意思了，真是奇怪。



↑的汉化的汉化的汉化的汉化的汉化的汉化

特别策划

惨淡的年度战绩汇报……

好吧，楼下八房不久就会提到自己今年的辉煌战绩，在此一狼也爆一爆自己今年打穿的游戏吧。说起来有些奇怪，早先一狼没进编辑部的时候，每天有很长时间都能用到游戏上，平时打穿的游戏数量也很多。而自从进了编辑部之后，只能在完成每期固定的攻略任务的同时，简单尝试一下需要点评的游戏等，相对来说游戏的时间反而少了许多。对此一狼不得不想起自己早年的一大憾事，当初选择苦练KOF果然是个严重错误的选择。拜KOF所赐，这款游戏剥夺了一狼绝大部分的游戏时间。有时候和菜团一起一切磋就是一个晚上，忘记了时间（好在不会忘记了工作……），相比之下，平时连回味DQ的时间也所剩无几了。看来这次回老家过年的时候一定要恶补一下，免得被别人说我是一个不称职的编辑……



↑无论先前多么疲劳，只要打两局98顿时就来了精神。

如果严格要一狼述说自己今年一共打穿了多少款游戏的话，那么一狼还是实话实说只打穿了KOF97和KOF98……其他的游戏，只是打倒了最终BOSS，只是见到了通关结局，只是完成了全收集任务而已，离真饭眼中的“打穿”明显还有很大的距离。打穿一款游戏只不过是一个表面，真正喜爱的游戏一定要冠以“完美”并“封盘”的美誉。这里一狼又要提到早年提出的“何谓完美”的理论了——让游戏里所有能变动的数据全部不能变动。比如DQ里面全员满级、全能力值凹满，全道具99个，金钱、赌场代币最大，游戏时间999小时等等……（PS:这已经是邪道了好吧）所谓的封盘，当然是在完美之后配合原籍说永久的“封印”起来，这款游戏已经没有任何可以挖掘的价值，并且其中所有的快乐已经全部被玩家分享完毕。所以，在自己这种“完美”和“封盘”概念的驱使下，一狼今年的战绩还是不值一提的。



↑在这种达人级进度面前，一狼只能承认自己是伪非。



两种玩法各有各的好处啦，像我这种人就喜欢广撒网，游戏玩得多却不精，只有碰到自己真心喜欢的，才会认真钻研下去，一狼君则大有那种“弱水三千，吾只取一瓢饮”的风范，讲究的是在某款最喜欢的游戏中榨取最大的乐趣，其对游戏了解的透彻程度可不是我等能比得了的……接下来照例轮到我出场，我下去化装穿戏服去了（误很大）。

篇幅有限，而且是第一次写这种对谈形式的特稿（好吧，大家也可以理解为博客……），所以在选题方面也的确犹豫了很长时间。最后一狼还是选出以上6点颇具代表性的亮点来爆给大家欣赏吧（怎么最近说话口气和八房越来越相似了，难道我真的“宅”化严重了吗？）。编辑也只是个普通人，和读者们同样是热爱游戏的玩家，所以，大家对一狼的某些见解如果另有高见的话，还是那句话，一笑置之吧。



←无论再过多少年，无论DQ系列登陆哪个平台，一狼终生都会做这个系列的忠实饭。

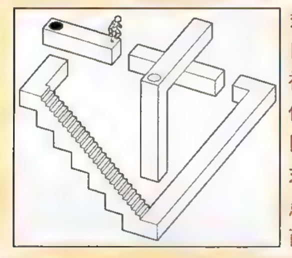
交友 湖北 徐帆
新年第一期祝全体小编新年快乐，祝PG越办越好。
男，18岁，湖北省黄石市第二中学，QQ：378641431



硕果累累的08年战绩总结

大家好，我是八房，欢迎来到……唔，只是出于习惯性地打出这句话，然后才发现这里并非是自己的栏目——想来我好像好几期都没写过自己的栏目了？08年真是多风多雨的一年啊，12个月的时间转瞬就过了，许多事还历历在目，让人不禁感慨，时不我待啊！抓紧自己的时间吧。

喔，这里是特别策划而不是PG总动员或者我自己的博客，我要写一篇特稿。不过说来，每到年底，不单是游戏发售列表上乏善可陈，就连可以讨论的话题也都是老生常谈，比如说我们可以写新年购机指南，年度游戏总结推荐，一年重大事件或新闻盘点，或者来个2008年十大XXX一类的……不过好像已经写过很多遍了吧！才不要再写一次——于是我和一狼君商量来商量去，最后决定了，本次特稿的主题就是——没有主题（被拖走）！喔，主题是，叙述一下自己2008年的游戏人生。虽然也算是写给诸位读者看的，不过更多的是自己对于自己一年来的审视和总结。有些任性呢，不过，比起老掉牙的年末专题，还是来点接近生活的东西吧。



我的人生啊！

既然是说“游戏人生”，自然离不了游戏。今年我陆陆续续地玩了大概40几款游戏，按一年三百六十五天计，就算一直都在玩，好像速度也不算太慢吧（比起上学那会是差多了，当时的GBA游戏随出随清，总是等新货，现在想想真是太浪费人生了）。下面就是今年玩的游戏列表，列出来的游戏基本上都是一周目完结，或者是不存在周回数或ENDING的游戏玩到剩余价值不多（比如怪物猎人P2G玩到没什么追求）。其实隔壁的一狼君一直在向我吹风说：“对于真饭来说，打通仅仅是开始啊，不把一个游戏嚼到没有任何汁水可榨就不算玩完啊！”一类的话，不过游戏嘛，各有各的玩法，借用二甲君的一句话，“玩游戏要享受，不要折磨”。对我来说，把游戏最好吃的地方吃掉，就算是解决战斗啦（笑）。

机种	游戏名
PSP	怪物猎人P2G
NDS	番外王魂
NDS	灵光守护者
NDS	世界树迷宫2
NDS	樱战迷宫 缘因有你
PSP	PUZZLE QUEST 战神的挑战
NDS	FF4DS
PSP	无限回廊
NDS	口袋妖怪白金
NDS	影子传说2
NDS	忍者龙剑传 龙剑
NDS	前线任务2089
NDS	勇者斗恶龙4 被引导者
NDS	勇者斗恶龙5 天空的新娘
PSP	剑与魔法学园
NDS	超执刀2
PSP	BEATS
NDS	海格力斯的荣光
PSP	高达战争宇宙
PSP	高达对高达
NDS	被夺刻印
PSP	梦幻之星PSP
NDS	梦幻之星0
NDS	玛鲁王国的人形姬
NDS	西林 沙漠的魔城
PSP	超时空要塞AF
PSP	最终幻想纷争
NDS	你的勇者
NDS	黄昏症候群 禁忌都市传说
NDS	心灵传说
PSP	普利尼
PSP	喧哗番长3
NDS	孢子DS
NDS	索尼克编年史
NDS	思乡之风
NDS	燃烧驱动
NDS	陆行鸟迷宫
PSP	恶魔城X历代记（以及里面的月下）
PSP	FF7核心危机
PSP	机战AP
NDS	符文工房2
NDS	不能看
PSP	电子浮游生物

特别策划

第114期4页新闻，怎么写成盐田聪了？（聊天时写盐田葱写习惯了……）
男，22岁，辽宁省沈阳市铁西区，QQ：317606443 辽宁 孙崇航 交友

机种	游戏名
PSP	N+
PSP	寂静岭起源
NDS	简单DS系列Vol.27 密室逃脱

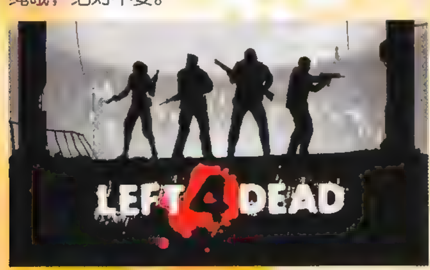
***总计46个**

除此之外也玩了一些其他平台的游戏，很少而且都不怎么用心，所以其实不值一提。哎……当初坐在电脑前打东方一打就是一下午的日子啊（茶）。

PC	LEFT 4 DEAD
PC	东方地灵殿
PC	东方绯想天
PC	孢子
PC	若干GAL
PS2	98UM（模拟器）

啊啊，仔细看看的话，自认NDS和PSP的游戏比率很平均。总有朋友抱怨说PSP上总是没有好游戏，但我觉得PSP上不乏好玩、值得反复玩的游戏呢。比如列表中的PUZZLE QUEST和FF7CC这次都是重温。像是怪物猎人、高达对高达这类的游戏更算是长时间游玩的类别，没事就可以拿出来玩两局。

共计是50多个，还有一部分烂尾的游戏，比如NDS的《幻雾之塔与剑之盟约》（我的眼睛！）《创世法典》（切换菜单太累了！）。按365天算，还是每星期都会了断一个游戏。虽然说相当一部分是为了工作原因玩的吧，这胃口也算是相当好了。怎么说呢，因为一直都在玩游戏，游戏已经逐渐变成了生活的一部分，或者干脆是一种习惯。和抽烟一样，虽然不抽也没啥大不了的，但总会觉得心里空落落的吧。不玩游戏的我应该是什么样子的呢？虽然也曾经试着想过不过想不出来——因为好像那就不是自己而是别人了吧……自己是对于这样还算满意啦。但是，各位读者朋友们可不要以我为准绳哦，绝对不要。



↑L4D的“导演AI”系统非常有新意，值得借鉴。

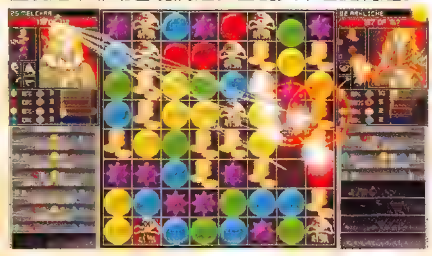


好吧，在八房华丽的年终报告面前，一狼实在是无言以对。自己除了工作任务上分配的游戏以外，俨然没有打通多少款游戏。纵然拿出之前的“完美”和“封盘”理论来做借口，但多少还有有点“其实难副”的感觉。难道是我已经过了那个往我的游戏年代了吗？难道业界除了DQ已经没有能令我再次达到忘我境界的游戏了吗？难道我确实是一个不称职的编辑吗？此刻的一狼已经陷入了深深的沉思……

游戏品味Ver.八房

创意类：此类游戏自然是指游戏本身的创意新颖，让人不由得沉迷其中。老实说我本以为此类游戏会是NDS一统江山，但居然PSP游戏占多数……真是让人大跌眼镜。

NDS 番外王魂：仅仅是解谜游戏的话其实并没有什么大不了的，但这个游戏将解谜和动作（射击）要素结合在了一起，有些关卡让人着实挠头，而有些关卡则可以打得非常爽快。虽然作为解谜游戏来讲似乎对操作要求高了一些，但能够把解谜游戏做得打起来如此爽快，可谓难能可贵。游戏本身非常小巧，操作也简单，但玩起来非常容易沉迷，自创关卡也挺有趣。



↑四个职业和若干剧情分支，玩几次都有意思。

PSP PUZZLE QUEST：这个游戏我在一年之内玩了2次！年初一次年末一次。要我说的话，本游戏绝对应该得10分。将PUZ和RPG结合起来以前不是没人做过，但本游戏的高度确实是非常难得的。RPG的各种要素被融洽地融和进简单的码方块游戏中，画面虽然简单，但剧情跌宕起伏，音乐颇为壮阔，隐藏要素、收集要素、解谜等可供挖掘的东西也非常多，我玩的两次分别用了两个职业，剧情也走得不同，乐趣可以说迥然相异。游戏的中毒程度相当高，玩一阵之后，好像眼前总有各色小圆球浮动呢（笑）。

PSP BEATS：一个非常有创意的点子，但技术上和某些细节上没能做好，实在是让人扼腕叹息。本作是一款节拍类游戏，玩家要按照音乐的节奏适时按下对应的键，如果能连续成功操作，背景上就会出现各种绚丽的图案。本作最大的卖点是，可以随意读取PSP中存储的歌曲并自动配合打击点，让玩家想弹啥，就弹啥。可惜的是，由于技术原因，游戏只对单纯的器乐比较敏感，相当重要的人声识别不太精准，而且不同难度间跨度很大，让人要么觉得无聊要么手忙脚乱，哎……

PSP 无限回廊：利用“视错觉”和几何上的空间错位，游戏用简洁的画面和干净利落的操作构筑了一个奇妙的世界，玩家要做的就是控制像素小人走到规定的位置。游戏的画面简单：不能有多余的装饰或者颜色，否则就无法构成错觉；玩法单调：就是旋转视角，小人自己走来走去，但玩起来就是有意思，有时只要一步就能够跨越重重障碍，有时相邻的两地却是咫尺天涯，配合游戏颇有韵味的音乐，可以说是休闲游戏的上佳之品。

表现类：或许游戏的题材并不新颖，或许游戏的类型十分老套，但这不能阻止一部真正有质量的游戏受到咱的钟爱。下面这些游戏就是并不出名，但素质十分优秀的游戏代表。同样众人皆知的寂静岭一类就不提了……

NDS 超执刀2：这游戏我好象已经夸过许久了吧。究竟有多好，那一定得是自己玩过才知道。不过话说为什么有人会觉得本作很可怕呢……明明画面已经很卡通了，也没有大面积出血一类的镜头……真是有够奇怪的啊。

NDS 黄昏症候群 禁忌都市传说：当时做热作的时候，我其实只打了这个游戏的一章半，但就是这一章半吸引着我一口气打穿了这部游戏。那种又想玩又觉得有些吓人的感觉真是太棒了！作为AVG游戏的题材其实并不新颖，移动的手感也很差，但正是游戏的自由移动方式+使用真人照片的手法让游戏的气氛渲染恰到好处，配合五分恐怖五分悬疑的剧情，更是让人欲罢不能，强烈推荐不反感的朋友玩一次试试。



↑其实除了游戏之外，系列还是有电影的，想看呢。

NDS：燃烧驱动：虽然是动漫改编作品，虽然初期节奏忒慢，虽然剧情十分老土，但本作确实是一款系统非常出彩的RPG。随着游戏的进行，系统逐步开放，敌人的实力也呈阶段性地一直提升着，玩家不但要在战斗中临机应变，更要随时熟悉、掌握新系统、新卡片，及时更新战术，可以说游戏在引领着玩家成长。每当玩家略有懈怠的时候，前面就会适时出现一个强敌来给玩家当头一棒，这种设计让玩家对前方的敌人充满期待，本来十分老土的剧情也显得自然而水到渠成了。



对不起，八房你捧的这些游戏我一律不感冒，个个都是二线作品，根本不值得我去捧！要我说今年最优秀的作品，当然是DQ5的复刻和恶魔城刻印！刻印我还收了正版！其他的稍微值得一提的，也只有前线任务2089、西格玛和声、北欧女神负罪者这几款游戏还勉强说的过去。复刻的时空之旅本来也想提一提的，不过看着DQ式的画风和FF式的系统的确非常别扭，还是免了吧。

既然捧完，自然该喷

俗话说夜路走多难免遇到鬼，常在河边走哪能不湿鞋（这都什么乱七八糟的），玩得游戏多了，难免就会碰到几个雷作或者让人玩不下去的。这些作品里其实有些都有着不错的构想，但由于种种原因游戏没能做好，以致于一败涂地，实在是可叹。我是相当不爱贬游戏的，更多的时候对游戏的着眼点是在其优点上，不过正是由于有了优点，缺点才显得格外明显啊，如果没有这样那样的毛病，或许这些游戏也不会明珠暗投了。

忍者龙剑传——龙剑：销量以千份计算的大爆死游戏。我记得前几作的特稿里有写过这个游戏怎么不好，但其实，游戏本身无论是从画面、系统还是剧情上来说，都是相当可圈可点的。而且，老实说如果你玩过的话就会发现，本作的触摸操作相当流畅，一点也说不上败笔，但就是本身不错的游戏架构+其实挺好的触摸，

特别策划

却造出了一个超级不受人欢迎的怪胎，原因无他：不协调啊。就算本身的素质不错，但这样的搭配离人们对系列的认知太遥远了或许牛排抹酱豆腐味道不错，或许鱼子酱卷大饼十分可口，但，你会吃吗？

梦幻之星PSP： 承载着不少FANS期望的一作，而且也确实卖出了不错的成绩，但本作的人气就像一阵风一样逝去了。原因无他，就是华丽外表下空虚的内核。游戏本身动作流畅，画面鲜丽，但其实玩起来，内核还是将近10年前的老一套。BOSS个个都是庞然大物，但多半动作迟钝，打法也大同小异，一旦静下心来玩进去，剩下的也就只是刷刷刷和重复机械地按键。于是，在联机协作这最后一块遮羞布也被“拖慢”给扯下来之后，本作也就黯然退出了舞台。



↑人设简直是开历史倒车，GB2人设都比这个好。

牧场物语 闪耀太阳与伙伴： 本作好玩吗？作为一款战略游戏，相当不错；作为牧场来说，实在是有些差强人意。游戏以上一作“小岛”为基础，进行了进一步的强化和扩充，使得耐玩度达到了一个新高度。可是，虽然在架构方面驾轻就熟，内容也说得上丰富，但过于繁缛的系统、过于苛刻的条件使得本作与牧场系列的核心理念——休闲、放松背道而驰。比起轻松惬意的牧场生活，《太阳》更像是一场看不到硝烟的生存之战……随着《风之集》的回归，太阳也悄然退下，充当了绿叶的角色。

创世法典： 这个游戏的系统实在是太有意思了！通过改变、添加一个对象的种种属性来推动剧情发展、获得道具，通过完成法典来实现成长，绝对是个让人耳目一新的点子。可惜的是，如此优秀的一个创意，却没能在游戏里发扬光大。游戏的细节可以说糟糕到了让人发指的地步，首先是最为重要的事典系统也就是菜单，翻页步骤繁琐而慢，存放属性的地方也



↑细节的缺失有如精灵身上的锁链，束缚了手脚。

少的可怜，这让玩家处处掣肘，颇有施展不开的感觉。而作为MP的重要补充，连打系统却好像是硬塞进去的，不但与本身基调很不融洽（而且单调），更妨碍了玩家调查地图……类似不体贴的细节还有很多，于是一个本来应该很有闪光点的系统就被埋没了。



要说到“雷作”的话，一狼眼里看来今年除了我之前捧过的游戏大部分都是雷作。当然，话也不是绝对的，公认的大作还是有的，比如口袋白金、魔王再临等。要说到今年最令我痛恨的游戏，那就是《无名游戏》了，这游戏为什么非要让我来做攻略？我玩了这个游戏连续失眠了几天！甚至于晚上怕黑不敢一个人回家！下次遇到这种恐怖游戏千万别拿给我做！谁让我玩恐怖游戏我和谁急！

其他一些七零八碎

让我到PG博客里写游人心情日记我可懒得动笔成文，不过拣一些七零八碎的东西整理出来还是很让人惬意的。平稳幸福的生活正是这些细节的积累，不是吗？



↑网友KUSO的FF13拍肩版LOGO，太有才了。

本年度最有娱乐性的新闻： 那自然是要数《FF13》的跨平台了。E3上公布的这个消息犹

如一块巨石投入水中，立刻掀起了轩然大波，叫好的也有，遗憾惋惜乃至愤怒的也有，各大论坛上的各类主机FAN、厂商FAN纷纷粉墨登场，嬉笑怒骂，一时间可谓鸡飞狗跳。而随着和田洋一与微软负责人的“亲切沟通”照片面世，S.E也荣获了本年年度最有喜感的称号：“拍肩社”！甚至有好事的玩友连夜赶制出了XBOX360版《FF13》的封面（笑）。事后，有一位网友生动地总结出了论坛众生的百态：“一觉醒来，软饭头顶青天，索匪语不成声，任青纷纷表示对生活没有影响。”真是太有才了！

本年度最大的游戏成就： 拜一位投身网游事业的前辈赐教，在将近两个月的时间里大致了解了中国网游行业的一些相关知识，包括网游的制作流程、市场的现状、主要营销策略乃至症结、各种现象等。这些东西真是让人大大开拓了眼界，也让我对游戏行业有了新的认识。虽然大多数都和掌机无关，但网游的许多制作理念以及技术含量的细节，仍然有一定的指导意义，可以说对我大有裨益。游戏还是原来的游戏，但掌握了一些东西之后回头再看，便有了一些全新的认识。想起以前近乎蒙昧的游戏历程，着实是有些惭愧，看来新的一年里要继续努力学着做一个有想法有知识的游戏人，可不能再像以前那样浅薄了啊（捂脸）。



↑本次东方最萌角色，个性也是弹幕也是，觉酱~

本年度的一些遗憾： 办公室里有七曜这个铁杆无双真FAN，更有一狼这个堪称DQ通的“国宝”。不过自己却没有什么特别精通的东西——这样想着的我开始补习以前的名作，但非常遗憾的是，FF6和FF9目前还没有机会补来。12月的《纷争》更是给争执已久的FF8剧情来了个盖棺定论，让我瞬间觉得FF8我也白玩了……FF6、8、9就是我心中的最大遗憾啊，拍肩社你快快给我在NDS或者PSP上出复刻！

有一些游戏其实是很好的，但我却没能坚持玩下来，或许是因为没时间，或许是因为水平实在不够班，或许是因为网络硬件所限，总之着实让我有些挂念啊……其中，《牧场物语 欢迎来风之集》我要赶紧赶上个尾巴好好补一补，而《东方地灵殿》的HARD难度我看我是没戏了。弹幕游戏糟于三卒于四的悲惨命运继续延续……觉酱，你别这样（泪目）。

啊啊啊！差点忘了！说起憾事来，有个最大的怨念不能不提啊……就是口袋妖怪白金，那个限定版的银光闪闪的鬼龙手办啊！怨念，为什么那么贵！为什么那么少啊！



好吧，那么我也在这里稍微提一下自己本年度最欣赏的两款游戏：节拍天国和大合奏。可能是一狼以前没有怎么接触音乐游戏的缘故，玩到这两个游戏之后便对音乐游戏产生了浓厚的兴趣。特别是经过翔武大哥真传，成功的把DQ系列所有音乐转成mid导入大合奏存档中以后，找上朋友和自己一起亲手演奏DQ主题序曲，那是何等的激动人心啊！节拍天国更是铁下心列入正版收藏计划之一，等时机成熟一定要和GBA版一起双入~

啊，说起来不知不觉就这么些字啦。虽然能说的东西还有很多，但难得有个畅所欲言的机会，我还是适当考虑下一狼君的心情吧……这里差不多就此打住好了，诸位朋友想聊天的话大可来信来函或者干脆上盟区找我嘛。（说来真赞，翔武君已经在盟区上被许多朋友认出来了，但咱的ID四平八稳，一点特点都没有，倒是一直保持隐蔽，笑）最后送上陪伴咱一年的小P靓照一张，希望大家能在新的一年里一起愉快地游戏，愉快地成长。



特别策划

PG贴图特搜队

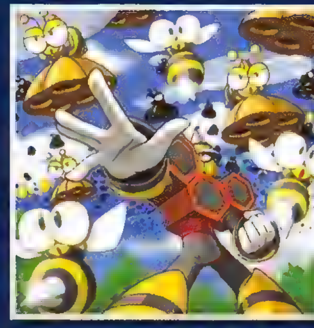
□主持／翔武
□美编／伟哥

贴图特搜队和PSP美图有两栏目合并，精美的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些也在上期刊登的





高达的COS真是越来越多，这个高达娘的COS素质还是非常高的。





打洛克人9的时候对这个BOSS印象深刻，主要是太弱。



这个EXIA的风格怎么看怎么像盖塔。



猎人饭和CAPCOM饭仔细看这张图，熟悉面孔一大堆。

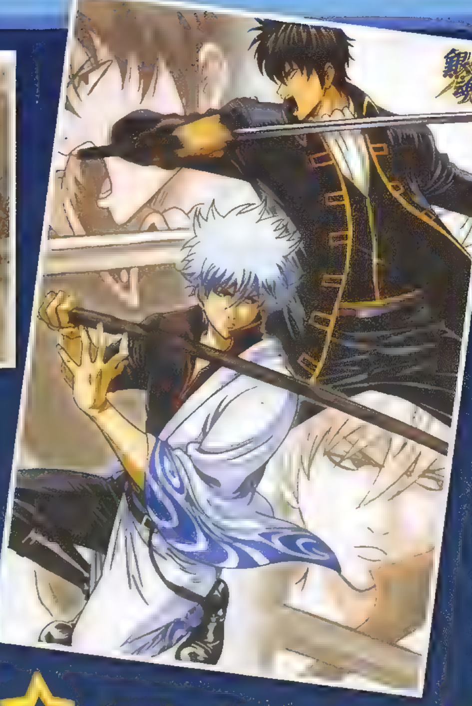


交友 江苏 郑磊

想买个二手DSL，盐城的当面交易，请联系我加Q。
男，20岁，江苏省盐城技师学院，QQ458852246



我打算用这张改变你们对熊猫笨拙的印象，败了吧。



银魂啊——过完夜王篇就马上要进入终结了，期待它东山再起。

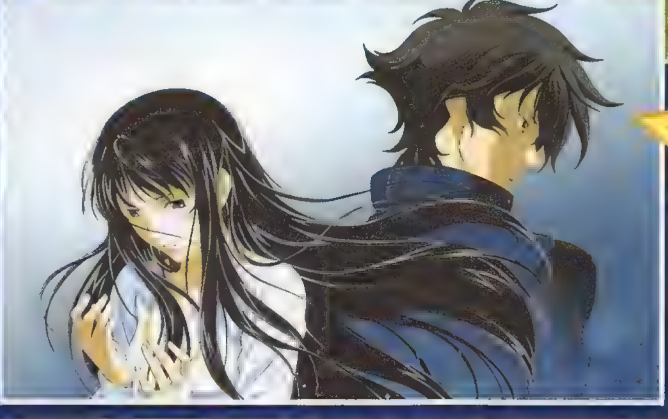


V高达招牌的经典姿势，不是说帅的经典，是傻得经典。



四叶中原本很可爱的，怎么变得如此惊悚





OO这季的这两个人可以说是关系越来越纠结了，都出现千里传音了。



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

这个专栏写着写着，间间断断也已经快3年了呢。每次轮回到这个给大家拜年的时候，月莺就感慨颇深。随着时间的流逝，对于大家的感情就越来越深了。光阴似箭，大家都还站在我们吉翁公国游戏奋战军的第一线吗？让我们在新年不忘那胸中的崇高志向，一起高呼：基库、吉翁！话说月莺这个每年都是恭喜大家多拿红包……可是我拿到的红包却是一年比一年少（大哭）……今年也还是老样子吧。大家多多拿红包，我就……我就……（蹲墙角画圈圈去了）

黑历史的机库

一张大脸能吓人 我来组成头部(误)——炽天使高达

GN-008 Seravee Gundam炽天使高达是在上一代的GN-005德天使高达被摧毁后，第一个开发完毕，能够投入实战的第三代高达。

既然是继承GN-005德天使高达的后继机体，当然是在整体风格上传承了上一代的精髓，然后在性能上进行了新的飞跃。

这台第三代的新型高达最有特色的地方在之前大家恐怕都了解到了，那就是挂在炽天使高达背后的一张巨大的Gundam Face（高达脸）。这张巨大的脸当然不会是一件用来吓人的装饰品，虽然在《高达00》剧中这张脸的确把A-Laws的驾驶员吓了一跳。高达脸平时是隐藏的状态，在显现的时候被称为“Face Burst Mode”，这是在炽天使高达启动最大功率的时候发生的情况，比如在启动Trans-Am系统的时候。



武器方面自然还是继承炽天使高达全部特点。除了功率的上升，似乎没有什么改动的地方，依旧是一口气释放出大功率的GN粒子，然后大范围杀伤敌人。特别是在对敌人母舰的时候有着极高的效率。



详细介绍一下炽天使高达为数不多的武器：

GN火箭炮Ⅱ：毫无疑问这是改良自德天使高达的武器，这个大功率武器还是炽天使高达杀手锏。和德天使高达不同的地方在于这次GN火箭炮有数门之多，通过组合可以延伸出各种不同攻击手段，让看起来武器单调的炽天使高达变得并不单调。比如2把GN火箭炮合体则成了“双重GN火箭炮”，双重GN火箭炮合体后，还有中央大幅展开的“Burst Mode”。如此以来，Burst Mode时与4门GN加农炮同时发射的话，就是炽天使高达威力最大的攻击，被称为“Hyper Burst”。

GN加农炮：这次GN加农炮进一步进化，装备在了炽天使高达的双肩和双膝部位，总共4门。4门GN加农炮同时发射的时候被称为“Quad加农炮”，威力远超MS等级，到达了母舰级的火力。此外还能搭配GN火箭炮Ⅱ，出现对应不同状况的攻击模式，比如双肩的GN加农炮分别装上GN火箭炮Ⅱ

的“Buster Cannon”，还有单边的GN加农炮装上双重GN火箭炮的“Double Bazooka Cannon”、“Double Bazooka Burst Cannon”等等。

GN光束剑：标准的格斗战武器，虽然大部分时间都是采用大火力压制敌人的炽天使高达并不常用，不过在对付比较强的敌人的时候还是不可避免的要进行肉搏战。比如遇上萨谢斯的时候就不得不进行格斗战，因为萨谢斯的技术实在是太高了，射击准备时间比较长的炽天使高达就不容易用主火炮大中他。GN光束剑除了平时藏在手臂之中，还在膝盖部位的隐藏手臂那里也藏了两把，非常凶狠。

GN力场：防御方面倒是没有追加其他新玩意儿，还是采用了最为可靠的GN力场作为主要防御手段。加上有了大饼脸的功率提升之后，GN力场的防御力就更为可靠了。一般MS兵器根本无法对展开GN力场的炽天使高达丝毫损坏。

除了这些之外，炽天使高达还隐藏着许多不为人知的秘密。只有驾驶员提耶利亚才能运动的这些特殊能力暂时因为电脑VEDA落入了变革者手中而封印了起来。有张那么大的高达脸在背后，谁都能想到这不仅仅是功率增加器那么简单。这个东西的功能究竟是什么大家都猜测很久了。虽然月莺更希望是作为合体的头部，可是这毕竟是高达……

终于，在第14话揭开了谜底。其实那个大饼脸是一台子机——Seraphim高达！

Seraphim高达的详细情况今后等情报更为明朗时候再做介绍。

机体番号	GN-008
机体代号	炽天使高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	重火炮MS
制造商	天人
所属	民间武装组织“天人”
机师	提耶利亚·阿迪
初次配备	西元2312年
技术参数	
全高	18.2米
本体重量	67.2吨
内部装备	
GN太阳炉1台	Trans-Am系统
GN火箭炮Ⅱ	GN加农炮
GN光束剑	GN力场
机动性	★★
装甲	★★★★★
白刃	★★★
射击	★★★★
火力	★★★★★★★



黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会十三回

月莺 在第12话、00高达又合体之后，最新的能力终于披露了。不愧是在粒子上做文章的本作，居然将整个00高达都粒子化了……

翔武 这个本人已经都不想再进行吐槽了，你说他之前变红色三倍速就算了吧，这次弄个粒子化，整得跟F91的金属剥离似的。简直就是三红的F91啊。其实最扯的就是那两个大大的圈……

月莺 难怪叫做00高达，原来就是那两个大圈啊。作为真实系，这种能力也的确很难让人接受。连里面的驾驶员都粒子化了？那种状态已经完全是无敌状态了，别人打不着它，只有它虐人。

翔武 我估计他是制造残像，里面驾驶员没啥变化。顺便，这个机体新增加的裸聊系统是什么啊！

月莺 也许哪个是天人主推的新聊天系统呢？这样就消除人与人之间的隔阂，大家坦诚相见了（狂笑）。我看快赶上EVA人类补完计划的模样了。但是记住裸聊一定要找异性，不然就基了，比如刹那和沙慈那样（再笑）。

翔武 说到裸聊，这次OP出现了近年来流行的裸飘，似乎也是意料之中啊。伪娘的高达从上次的脱衣变成了这次的脱壳，之前讨论热点那个大脸居然是一个小高达，失望啊，我们期待的合体呢！

月莺 实在是太遗憾了，没能合体，而是变成了一个子机。如果做到游戏中这也算个大招了吧？马甲抓住敌人，子机给与最后一击。想不到变革者便当得也很快啊。看来天人要赢还是得靠性能。这不，刹那靠着粒子化这个新性能终于把一直驾驶技术凌驾于他们之上的萨谢斯搞得差点便当了。可惜功亏一篑于玛丽娜的歌声，她要转行做歌姬了？

翔武 还剩半季了，再转歌姬有点晚了吧，她还是等这场战斗结束后和刹那回中东老家结婚吧……

月莺 看来王女这职业不吃香。不过歌姬这行业在高达系列里面都没个好名声的……阻碍了可恨的萨谢斯便当，她的支持率又要下降了……

勇者斗恶龙王国

~第30回~

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狠 □美编/伟哥

DQ系列深度考究——珍贵道具篇

每期DQ系列小知识

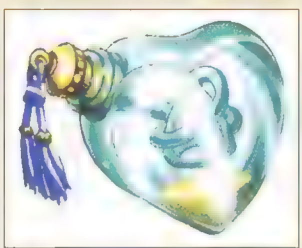
[illegible]

熟悉的玩家可能会发现，在DQ系列中，有很多历代作品中复数登场的珍贵道具，如“时之沙”、“拉之镜”等。这些珍贵道具几乎已经成为DQ系列的代名词，贯穿于DQ系列各款作品中，受到玩家的一直好评。在上期的栏目中给大家介绍了DQ系列中，普通消耗道具部分的考究，这次继续为大家献上DQ系列中部分经常登场的事件、珍贵道具部分的相关考究，希望大家喜欢。

时之沙

时之沙是从DQ4中开始登场的道具。在FC版的DQ4和SFC版的DQ5中，在战斗中如果使用的话，可以让时间倒退一个回合。虽然可以无限次使用，但是使用一次之后效果就会消失，必须回到旅馆住宿一次之后效果才能回复。

从DQ6开始以后，该道具的效果变为可以回归到战斗的初始状态。但是，在DQ6中该道具使用一次之后就会消失，而且只有使用50枚小徽章才能获得时之沙，除此之外没有再入手的方法。也就是说，时之沙在DQ6里是只能获得一次、也只能使用一次的道具。恐怕不少玩家在第一次游戏的时候根据系列以往的作风而随手使用，之后就会大呼后悔莫及吧。



在DQ7和两次复刻版的DQ4中，该道具终于可以无限次使用了，从此时之沙变成了非常珍贵的道具。例如，队伍里有人阵亡的话立即使用时之沙、逃跑失败的时候再次使用时之沙重新逃跑、其他还有着各种便利的使用方法。总之，只要携带时之沙这个道具的角色不阵亡，

历代DQ作品中珍贵道具一览表

作品	时之沙效果
FC I	—
FC II	—
FC III	—
FC IV	时间倒退一回合，住宿一晚即可再次使用
SFC V	时间倒退一回合，住宿一晚即可再次使用
SFC VI	返回战斗最初状态，使用一次就会消失
PS VII	返回战斗最初状态，可无限次使用
PS2 VIII	—
SFC I	—
SFC II	—
SFC III	—
PS IV	返回战斗最初状态，可无限次使用
PS2 V	—
NDS IV	返回战斗最初状态，可无限次使用
NDS V	返回战斗最初状态，可无限次使用

队伍基本上就没有全灭的危险。所以，该道具堪称为严重影响游戏平衡性的贵重道具。

在PS2版的DQ8和重制版DQ5中，时之沙这个道具终于被废除，游戏的难度也再次提升。但是，不知道是何原因，在前不久复刻的DS版DQ5中，原本已经被废除的时之沙这个道具奇迹般的复活，为此不少玩家都嗟叹不已。好在，DS版的DQ5中获得时之沙已经是游戏后盘，不至于使得整个游戏玩起来没有挑战性，对于缓解后期敌方阵容实力较强的压力也有着一定的效果。不知道未来的DQ9中会不会有时之沙这个道具再次登场、复刻的DQ6中会不会把时之沙一次消失的设定重新改正。

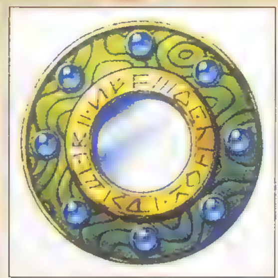
拉之镜

历代DQ作品拉之镜登场一览表	
作品	登场与否
DQI	×
DQII	○
DQIII	○
DQIV	○
DQV	○
DQVI	○
DQVII	○
DQVIII	○

拉之镜作为可以反映出一切事物真实姿态的道具而从FC版DQ2开始登场。在多数RPG游戏中，一般都有某些暴露真实姿态的类似于“照妖镜”之类的剧情设定，所以在以后的系列中，该道具也就开始复数登场。

在DQ2中，拉之镜是在让变成狗的蒙布尔克（ムーンブルク）公主变回本来的姿态这一事件中使用的，恐怕有不少玩家一直没有找到“可以看见4个桥梁的沼泽”这个要点提示吧。不过，在GB版的DQ中，这个提示被变更为“可以看见2个桥梁的沼泽”，恐怕是因为GB主机的画面解析度比较低，无法在同一画面上显示4个桥梁的缘故吧。

在DQ3中，拉之镜是在识别撒满欧撒（サマンオサ）的国王正体的剧情中使用的。本作中拉之镜被隐藏于撒满欧撒南方的洞窟里，但是这个洞窟内隐藏了许多宝箱怪（ミミック），连续受到マホトラ（抽取MP）和上级僵尸（ゾンビマスター）的攻击的话将会非常不利，总之，DQ3中寻找拉之镜这项任务也是异常的艰巨。



而在DQ4里，剧情中并没有设定需要使用到拉之镜的剧情，只是作为可以让使用模仿咒文（モシャス）变身的怪物变回原型的道具而存在。因为能够使用モシャス的怪物基本上只有模仿怪（マネマネ），所以在整个游戏中基本上没有几次可以使用的机会，以致于特意花费2500代币在赌场换来这个道具的人恐怕也为数不多吧。DQ4中的拉之镜堪称为系列实用性最低。

在DQ5中，拉之镜用来识别莱因哈特的假太后的真实身份。本作中终于回归到游戏剧情中必须获得的重要道具的原始设定，拉之镜的存在价值也得到更充分的发挥。此外，本作中拉之镜也和DQ4相同，具有着打消モシャス的模仿效果。

而在DQ6中，一共有两处剧情必须使用到拉之镜，可谓是系列剧情实用度最强。一次是在魔王城和姆多决战的时候需要识别幻术，另一次则是解除镜之公主的诅咒时使用。当然，也具有着取消モシャス的效果。

在DQ7中虽然也有着拉之镜的存在，但是在剧情中也并没有必须使用拉之镜才能触发的剧情。因此，DQ7和DQ4一样只能作为取消怪物模仿效果的一般道具而存在。此外，DQ7中获得拉之镜必须要到游戏后期的最终BOSS迷宫，这一点设计的更加匪夷所思，怎么感觉都是在游戏开发后期忽然想起来还有拉之镜这个道具没有安排剧情而强加上的……

在DQ8中，拉之镜作为和德尔马凯斯决战时候打破暗之结界的必需品。而且本作中拉之镜原本只是一面魔法之镜，被存放为撒桑比克的宝物库内。必须要在战斗中吸收海龙口中吐出的强光，才能恢复原本拉之镜的效果。

除去上文所说的时之沙和拉之镜这两个DQ系列中非常罕见的珍贵道具之外，系列中还隐藏着冰鸡蛋、现之音乐盒、全灭之石等Debug道具。这些BUG道具在正常游戏中几乎无法获得，只有通过修改、金手指等手段才能获得这些BUG道具。而这些道具一般使用之后立即就会全灭，在实战中几乎排不上任何用场。



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……　文/包子　美编/伟哥

不同的火焰纹章，一样的众生相！

神枪太保

枪兵，这个一直类似于皇家近卫军的职业，之前就一直存在于帝国兵之间。虽然我方也有很多用枪的，但大多都是骑士。而且像《776》中骑士下马后默认是只能使用剑，所以，枪兵这个职业在之前也算是敌人专有职业。每次杀到敌人的王都，看到冲出来一群枪兵。于是骑士巧妙的利用走格站位躲避绕开对方，然后等待我方后面那一个个如狼似虎的板凳军团冲上。手持大斧。把那些枪兵砍翻在地。

但是从《圣魔》这作开始，我方不但出现了枪兵的角色。而且一出现居然还就是男主角。并且三个别具特色的可三转的新人士兵也有一个枪兵。这自然让玩家欣喜若狂。但是问题就来，首先，作为用枪系的职业。克剑，但是被斧头克。所以对使用剑的敌人有优势。不过可惜的是枪兵的移动力太低了，在流程推进中，我方的骑士为了最速通关，一路厮杀，所到之处鸡犬不宁。而且这些先锋部队如果被敌人的剑士包围就必死无疑，所以肯定会优先解决剑士，命中率极低的斧头军，我方基本都是留下来给在后面赶上来的剑士、魔导士的。但是偏偏枪兵被斧头兵克制，于是经常被斩于斧下，即时碰到了一两个身负重伤的敌军剑士，也往往是因为对方的速度太快，还没弄清楚怎么会事就GAME OVER了。



↑既然有第一个枪兵主角，果然之后就出现了盗贼做主角的例子……

虽然枪兵耍起大枪来还是有模有样的，而且伊弗列姆的能力还的确算是非常强悍了。但是在初期级别低的时候，光是跟进我方大部队前进的速度就已经很吃力了，别说上前线杀人了。只能找个地方躲起来捡漏，还只能用投枪攻击不能反击的老幼病残孕来占对方便宜……。追求急速通关的玩家都不会优先考虑枪兵的职业，所以还是老老实实的转职成骑士吧。年轻人，应该有匹马的……

战场上的坦克

重骑士就是斧骑士，也叫大骑士。既拥有将军坚实的盔甲。又拥有骑士的高移动力。首次登场是《圣战の系谱》中的雷克斯。从初期职业转职成重骑士后。整体能力上升一大块。配合上勇者之斧。一直到上部的终章都是十分可靠的前线攻击输出和强力肉盾。要不是下部中我方怪物成群，重骑士肯定也会是绝对的主力。



一非常有人气的翼龙骑士，一脸坏笑的四石之一。

根据资料记载。重骑士的原型应该就是拜占庭重骑兵，他们兴盛于查士丁尼一世时期，一直以来都是近东最强大的军队，他们的防御力可能是中世纪骑兵中最强的。当时帝国骑兵分成两种，一种叫Clibanarii，重骑兵；另一种klibanophoroi，可以称为超重装骑兵。拜占庭重骑兵穿着多层铠甲，最里面的锁子甲，中间是鳞甲，再外层用薄铁片穿编成板块装甲。最后罩上一件短袖的长袍（epilorikion），袍子两公分厚，内衬一般是棉花，也有皮革或者毛毡。小腿上包着铁制的胫甲（podopsella），前臂上裹着同样铁制的护臂（chiropsella）。马铠也用薄铁片，层层遮盖。果然有资格称为超重装骑兵。但是由于装备的造价及其高昂，所以只有皇帝的卫队才由这些超重装的骑士组成。由此可见，重装兵在战场上绝对是一场战斗的制胜关键。

尤其是很多玩家之前不愿意使用将军就是因为将军的移动力太低了，跟不上部队。而他的防御又绝对是部队中不可或缺的肉盾。于是要么在斗技场中玩命的凹，要么就是围住敌人等着他姗姗来迟后给予致命的一击。但是现在有了重骑士后，虽然防御力多少会打折扣，但是速度要比将军快多了，至少在面对对方的骑士部队时，重骑士用斧，出色的防御力和武器相克会让我军省很多力气、尤其是向《系谱》这样的一出就出现10多个枪骑士精锐部队的。与其光靠我方的枪骑士与之硬拼，重骑士就更显得尤为重要了。

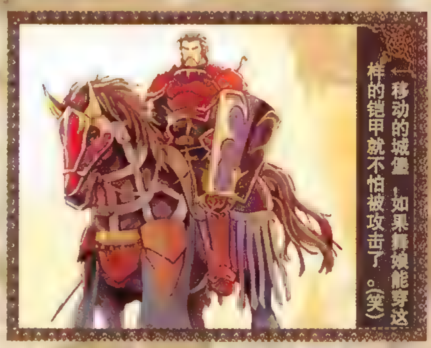
在《圣魔》中，重甲骑士可以选择将军和重骑士。这个职业的回归还是让很多人都很激动的，又可以看到身穿铠甲，手持巨斧的坦克了……

舞空的瞬杀者

翼龙，除了天马，飞龙以外的第三大飞行系。与前两者不同的就是，飞马的设定是只有女性才可以乘骑。飞龙虽然没有强烈要求只能是男性。但是多半都是男性的职业，而翼龙就比较自由了，天马骑士和龙骑士都可以转职成翼龙骑士。

正如翼龙的名字（Pterosaur）一样，翼龙的原意为“会飞的爬虫类”。在这点上，职业的原画设定到是很符合这个形象。总觉得像只长了翅膀的蜥蜴。而既然是独立分出来的一类。在能力上肯定有其存在的必要，按照原画上看，体型比飞龙略小。所以在速度上肯定比飞龙要快，更加灵敏。而翼龙的皮肤好歹也算是龙皮，防御力自然要比飞马和飞龙强很多。并且在攻击画面上看，翼龙骑士一般都是蹭着地面快速飞过然后给予对方攻击。属于以灵巧和速度取胜的职业。但是可惜长的丑了点…

在《圣魔》中首次加入了这第三种飞行职业的设定，并且配合了贯通这个强力的职业特技。在攻击时保证命中的前提下，以自己的LV为百分比发动。效果是无视敌人的防御力给予重击。在面对将军龙骑等高防御的角色时，尤为重要。但是对于这个相当强悍特技，IS社设定的还是很平衡的。既然贯穿是针对将军的高防御而衍生出的攻击方式，那么将军的特技“大盾”就是专门为了破解“贯通”而存在的，可以让对方的攻击0伤害。也就是“绝对防御”。两个职业，一个可以说是最强的矛，一个可以说是最强的盾。



一移动的城堡，如果[illegible]娘能穿这样的铠甲就不怕被攻击了。(笑)

不过当然我们永远看不到最强的矛扎破最强的盾的那一天，因为大盾的发动条件是以对方的LV为百分比发动的。所以说如果是两个一百级的翼龙和将军。同时发动，那么将军肯定100%防御下来，所以对于翼龙的特技虽然矛盾，但是却很合理的。

同时翼龙的贯通是无视防御，也正好可以验证上面的推测，翼龙是以比飞龙更轻巧的速度取胜，在瞬间接近敌人，然后趁人没有防御给人致命的一击。这点上，龙骑士那庞大的身躯，离对方十多米远，双翼卷起的气流就已经暴露目标了。所以翼龙的设定还是很合理的。

[电玩回忆录] Vol.08

GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

元气史莱姆 冲击的尾巴团

ACT

Check! 游戏简介



↑GBA版元气史莱姆 冲击的尾巴团的游戏封面图。

《元气史莱姆系列》是一款以勇者斗恶龙系列中人气非常高的怪物——史莱姆为主人公的动作冒险游戏。该游戏最大的特色就是可以用主角的身体去撞击敌人,并且可以把敌人和己方的史莱姆同伴抱在角色头上。敌方角色虽然也是DQ系列中登场的怪物,但是在元气史莱姆这个系列中,敌方被称为一个名叫“尾巴团”的神秘组织，而敌方的全部角色都长着“鸭嘴鼯鼠”的尾巴。此外,为了纪念Square和Enix的合并,FF系列中非常著名的西多也作为“鸭嘴鼯鼠”怪物军团中其中一名“西多鼯鼠”而登场于游戏中。



↑游戏的标题画面，可以看到各式各样的史莱姆。

该系列一共推出了两部作品，其中最早的一部就是GBA上登场的这一作《元气史莱姆 冲击的尾巴团》了。玩家所要扮演的史莱姆为了救出被神秘敌人“尾巴团”抓走的同伴们而踏上旅行。游戏基本的规则就是玩家需要在一个叫“魔物堂”的地方领取新任务，寻找必要的素材来完成这些任务即可。随着任务的进展，新的建筑物也会不断的建造出来，从而触发下一步的剧情。此外，游戏中还穿插了不少迷你小游戏，使得游戏的乐趣倍增。

Check! 标题菜单详解

进入游戏标题画面之后，从两个空白存档中选择一个创建存档，再给主角起名，之后再选择存档即可进入游戏标题菜单。

标题菜单	
ぼうけんする	开始游戏
つうしん	通信对战
コピー	拷贝存档
けす	消除存档
スリップモード	设定睡眠模式开关



↑标题菜单上面全部都是日文，这也是DQ系列的一大弊病。

Check! 操作说明

本作的操作非常简单，按压A键不放即可让史莱姆进入蓄力状态，之后再控制方向键来选

择史莱姆将要拉伸的方向，最后松开A键即可让史莱姆飞出去撞击敌人或某些物品。单独点击一次A键则是跳跃，在空中再次按住A键不放即可让史莱姆在空中滑行。B键是扔出键，如果史莱姆头上顶着其他同伴或者敌人的话，按一次B键即可把他们投掷出去。在村庄中的话，B键用来和NPC进行对话。



↑游戏里也有不少对操作方面的教程详解。

Check! 简易攻略

スーランの町

本关是教学关，按住A键不放再按压十字键控制拉伸的方向，最后再放开A键即可让史莱姆撞击物体。破坏画面上全部的坛子即可过关，不过时间必须限制在60秒以内，如果失败了需要重新再来一次。



↑按住A键和对应的方向键不放的话，史莱姆就会拉伸自己的身体。

ノッケの森

根据提示前进即可，跳跃中再次按一次A键不放即可让史莱姆在空中滑行一段时间。投掷爆弹岩的话即可破坏掉岩石，传送点的机关需要用史莱姆撞击一次才能打开。站在红色的蘑菇上再按住A键一段时间之后，即可使出大跳跃，进入BOSS前方的井中可以传送到入口附近，以后可以随时往返这里。

BOSS战：格雷姆

集中在BOSS正面使出冲撞攻击即可，注意从左右攻击的话会碰到BOSS的手腕而受到伤害。


↑玩家最主要的任务就是要解救100名被困的史莱姆。

ウルオッタ—川

一边对照地图，一边寻找路线前进即可。按住A键不放即可潜入沙子中，如果对着敌人扔出红色宝箱的话，即可让敌人被关进箱子内。灰色的方形石头需要用史莱姆的冲撞攻击来让它移动，引导水流到水潭里，站在间歇泉上再按住A键不放即可发出大跳跃。来到灯台之后，在炉子里投入5个木材之后即可开启“西多鼯鼠”的商店。在BOSS前方入口旁边的宝箱内有生命果实。

BOSS战：ドラハルトJr

变成小龙的状态时就使用史莱姆的冲撞攻击，当BOSS吸收水源巨大化之后，扔出它吐出的石头攻击即可。虽然BOSS巨大化之后会开始跳跃，不过偶尔也会有疲劳的时候。

ニコミスキ—矿山

站在电梯上（有上下箭头的地板）再按A键即可进行移动，按压地下的机关之后，即可让对应方向的火焰消失从而继续前进。把史莱姆骑士抱在身上的话，即可使用剑攻击，按住B键不放即可扔出。如果找到的金块，一定要送回村庄，可以卖到100G。把掉落的地板全部踩下，即可形成在岩浆上移动的地板，没有地板的地方可以用跳跃滑行越过。在最深处的地板前只要攻击一下巨大的船只之后，上一层的地板就会掉下来，这样即可继续前进。

作为日本国民RPG的外传作品，元气[illegible]体风格轻松搞笑，DQfans玩起来感觉非常亲切。音乐也体现了整体游戏的气氛，同时也保留了各种DQ正统作品中广为流传的固定系统，如教堂存档时的经典音乐等等。作为一[illegible]角色的动作也非常丰富。总之，本作的确是GBA时代不可多得的一款小品集游戏，推荐感兴趣的玩家不妨一试。

游戏帅司

重装机兵2改

RPG ●1人 ●64Mbit

Check! 游戏简介

说起重装机兵这个系列，经历过FC时代的玩家一定并不陌生。虽然这个系列如今已经走了下坡路，但是口碑最好的初代、初代复刻、2代这三部作品在玩家口中还是有着良好的口碑的。重装机兵2最早是在超任版上推出，后来到了GBA时代便推出了复刻作品。唯一一点遗憾的是，当初在GBA上原本计划同时开发初代与2代的复刻，但是由于种种原因初代的GBA复刻版被迫开发中止，因此在GBA上只能体会到这一款MM系列的作品了。



↑GBA版重装机兵2改的游戏封面图，FANS们一定并不陌生。

Check! 基本系统详解

游戏的基本规则和众多RPG一样，玩家可以乘坐战车在大地图和迷宫等地方内行动，一边打倒各种怪物，一边继续触发剧情。但是，在游戏的初期玩家是没有战车的，必须以人类状态徒步和怪物战斗，此外，在后期由于某些地形限制，建筑物内、荒地内等战车无法进入的场所也只有徒步进入才能消灭里面的敌人。因此，武器店和道具店出售的各种物品，也被分为人类专用和战车专用这两大类。

本系列的另外一个特色，就是玩家在世界各地冒险并寻找战车的同时，村庄内也会设有固定的战车租售点。虽然租用战车的时候，战斗后所获得的金钱会减半（获得赏金猎人的赏金或宝箱内获得的金钱除外），但是战车租售点里提供的战车相对而言比角色当时的战车在装备上和能力上都有着巨大的优势。唯一一点需要注意的是，一旦租来的战车有任意一个部件破损的话，角色就会强制被踢出战车外，战车



←2代和1代的系统基本相同，指令菜单也如出一辙。

也会自动回归租售点中。

道具方面自然和众多RPG游戏一样，分为回复道具、战斗辅助道具或者事件道具等若干种类，此外还有着一种名为“素材”的怪物留下道具。这些素材可以在酒吧里出售，虽然价格仅仅只是一点而已，不过在游戏初期的确可以用来缓解资金窘迫的现状。当然，本系列最大一个特色就是存在着某些垃圾道具，如鸟粪，铅块等。这些道具不但占据道具栏中的空格数，而且也无法扔去，更有甚者还占据了大量的发动机载重量，给装甲片的数值高低带来了巨大影响，想去除这些垃圾道具，只有通过“洗车”这唯一的手段了。

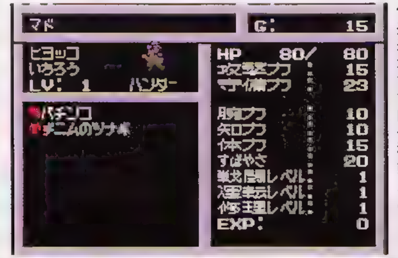
Check! 战车性能详解

战车一共由车辆主体所在的底盘、动力源所在的发动机、移动和战斗时所进行操控的C装置这三个主要部分构成，此外还有着主炮、副炮和SE装置这3个系统装备部件。

大炮：战车的主炮，攻击力虽然非常高，但是往往有着弹药数量的限制。在弹药补充点可以以一枚炮弹5G的价格进行补充，当然，也可以在炮弹店里购买具有特效的特殊炮弹发射攻击敌人。

机铳：机关枪和激光炮等副炮装置，因为一般情况下没有弹药限制，所以攻击力也比较低。此外，副炮装置往往具有一组攻击等群攻效果，用来清扫杂鱼时候非常合适。

特殊炮：拥有特殊效果的SE兵器，可以发射



←人类状态栏里清楚的以各项数值来表示角色的各种能力。

火箭、导弹等。虽然弹药数量少得可怜，而且弹药的价格也非常昂贵，但是却拥有者绝大的攻击力，此外攻击判定也有着一组攻击甚至于全体攻击等过人的优势。

包含发动机在内，战车的全部部件都有着重量的设定，如果战车全部部件的合计重量超过了战车本身的载重力的话，战车就无法进行移动。当然，如果载重尚有余裕的情况下则可以贴上额外的装甲片，用来抵挡敌人的攻击。不过，某些敌人的攻击方式可以忽视装甲片直接损害战车部件，这一点也必须留意。

而战车部件的破损程度则有“破损”与“大破”这两个阶段，当部件陷于“大破”时，该部件的机能就无法继续发挥。底盘如果陷于“大破”，乘坐战车中的角色就会强制脱离车外，以徒步状态继续和敌人进行战斗。当然，发动机和C装置如果限于“大破”的话，虽然对战局没有任何影响，但是该战车就会陷于无法移动的状态，因此乘坐战车的人也不得不脱离战车徒步行走并以人类状态继续下面的战斗。



↑赏金怪物也是系列的一大特色，打倒之后可以得到丰厚的赏金。

只要有一名角色是乘坐战车的状态的话，即可牵引一辆战车，因此，提前预备一辆战车，用来替换损坏的战车部件也并非不可能。不仅在城镇里的战车修理店可以修复损坏的战车部件，角色也可以使用修理扳手等道具随时修复损坏的车辆。随着角色等级的提高，逐渐可以使用更高级的修理道具，甚至于陷于“大破”状态的战车部件也可以修复完好。

Check! 战车改造系统详解

在村庄内不但设置有战车修理店，此外某些地方还设有专门的战车改造店。通过战车改造可以让战车的各种部件的性能变得更强，与FC版初代不同，自本作起，不但是战车的底盘与发动机，其他主炮、副炮、C装置等部件也可以进行改造。



↑序章剧情中就要面临强大的BOSS，此战必定全灭。

战车部件改造性能一览表

武器类改造	
攻击力	可以提升武器的攻击力
弹仓	可以提升武器的弹仓数量
守备力	可以降低武器受到攻击时破损的概率
发动机改造	
载重量	可以提升发动机的载重量，部件名称也会发生改变
守备力	可以降低发动机受到攻击时破损的概率
C装置改造	
命中率	提升命中率，增加输出的攻击伤害
回避率	提升回避率，降低所受的攻击伤害
守备力	可以降低C装置受到攻击时破损的概率
底盘改造	
守备力	可以降低底盘受到攻击时破损的概率，同时降低战车本身所受的攻击伤害
弹仓	提升可以装载的特殊炮弹数量
穴	设置战车的武器部件，最大可以同时设置大炮、机铳、特殊炮这三种武器。

虽然底盘改造中，最后一项的文字说明为给战车“打洞”，实际上则是“设置装备武器的装置”这样的意思，所以，打洞之后战车底盘的重量会比先前略有提升。

基本上，改造之后战车的部件都会强化，所以重量也会提升，相反，让武器弱化之后，也可以起到减轻战车载重负担的效果。

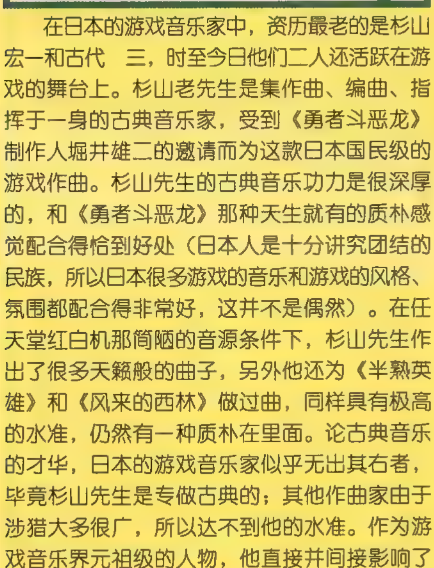
《重装机兵》这款作品的确伴随着不少玩家度过了美好的童年，当然，这一切也归功于早期的D商汉化作品给我们带来的中文RPG的魅力，GBA上的这一款作品虽然是初代的正统续作，但是对我国玩家而言最大的障碍还是看不懂剧情和道具吧，推荐对本作有浓厚兴趣的玩家可以自行从网上寻找日文版攻略，尽早领略一下这部已经被尘封的记忆中残留的美好回忆吧。



文/露琪 ■美编/伟哥

◆游戏音乐家杂谈

在日本的游戏音乐家中，资历最老的是杉山宏一和古代　三，时至今日他们二人还活跃在游戏的舞台上。杉山老先生是集作曲、编曲、指挥于一身的古典音乐家，受到《勇者斗恶龙》制作人堀井雄二的邀请而为这款日本国民级的游戏作曲。杉山先生的古典音乐功力是很深厚的，和《勇者斗恶龙》那种天生就有的质朴感觉配合得恰到好处（日本人是十分讲究团结的民族，所以日本很多游戏的音乐和游戏的风格、氛围都配合得非常好，这并不是偶然）。在任天堂红白机那简陋的音源条件下，杉山先生作出了很多天籁般的曲子，另外他还为《半熟英雄》和《风来的西林》做过曲，同样具有极高的水准，仍然有一种质朴在里面。论古典音乐的才华，日本的游戏音乐家似乎无出其右者，毕竟杉山先生是专做古典的；其他作曲家由于涉猎大多很广，所以达不到他的水准。作为游戏音乐界元祖级的人物，他直接并间接影响了这个领域后来的作曲家，例如伊藤贤治和大名鼎鼎的光田康典。



古代　三是为《伊苏》作曲而出名的，最新的作品是预定于今年3月5号在DS上发售的RPG《第七龙神》。他接手的作品基本上都是A・RPG和ACT（代表作有《怒之铁拳》系列、《超级忍》、《光之继承者》、《46亿年物语》，这些作品都是曾经的话题之作），大概是其个人偏好吧。可能是因为做这一行比较早，古代先生对于音源的处理能力极为出色，不仅作曲能力强，技术能力也很强；而且他还做过音效处理，像《怒之铁拳》系列和《超级忍》中的音效即为他所作。由于古代先生为《超级忍》的作曲十分出色，没有他参与的经典之作《超级忍2》被认为音乐是唯一的缺点。这里顺道提一下，《莎木》的作曲古代先生也有参与，世嘉将如此重要的作品交于他，表明了一种充分的信任；同时古代先生一直都和世嘉有合作，像《光之继承者》的标题就注明了他的名字。



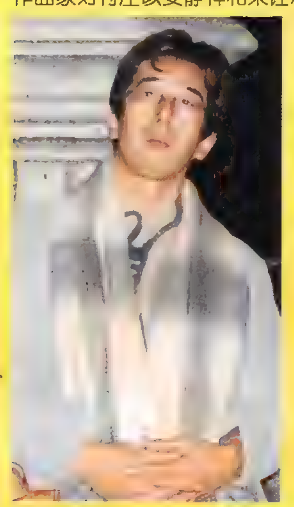
简单介绍了两位大师，现在来谈谈有日本游戏音乐教父之美誉的光田康典。光田之所以对于游戏音乐有如此天赋，跟他曾做过杉山宏一和植松伸夫的助手不无关系，但最重要的还是他自身的努力。光田和植松都有一曲多用的特点，这也是一种讨巧的办法，而且他们的音乐remix版本都是相当多的，两人都能写出很动听的旋律，似乎有一种师徒关系在里面，但风格上却有很大的差异。光田的风格是到PS时代的《异度装甲》才成形的，之前他并未形成自己的风格，《时空之轮》是因为相较同期其它游戏的音乐更动听才成为传世之作的，很多人从未玩过这个游戏但是把这个游戏的音乐听了很多遍，这是其他同行所难以办到的。

光田是一个很有个性的人，除了《时空之轮》系列外，对其它做过的游戏续作都不大感兴趣，连《异度传说》这样出名的作品都退出了，十分的特立独行；若是换成别人，除非是公司让他不做，一般都不会拒绝的。曾有传闻称光田被邀请参与FF XII的音乐创作，别人大概是求之不得，他却拒绝了，说是会限制自己的创作思维，可见他十分看重自由创作的风格。

有些时候，一个人的价值是通过和他人相比较而体现出来的。在和光田同期进入SQUARE的人当中，他所取得的成就是最高的，这也是他为什么被称为天才的原因。虽然光田目前的水准较以往有所下降，但我想他终究还是会给我们带来更多惊喜的。

接下来介绍一位不太出名的作曲家——岩垂德行。和古代　三一样，他和世嘉的关系很好，在SS上屈指可数的RPG名作中，《格兰蒂亚》和号称感动了百万人的《露娜》的音乐均出自其手，岩垂德行功不可没。如果不在意那简陋的画面，静下心来玩一玩，你会发现音乐和游戏本身的魅力。

《格兰蒂亚》的宣传标语曾经对FF VII发起过挑战，虽然从成绩来看不尽如人意，但在音乐的造诣方面的确是不逊于任何一款游戏。《格兰蒂亚》中几乎每首曲子都很耐听，从宏大的开场曲就显露出一股大作的气息，村庄的音乐充满活泼，而这也是岩垂先生的一个特点：音乐大多都很活泼，并且振奋人心。对比大多数作曲家对村庄以安静祥和来诠释，别有一番风味。至于后来的续作，虽然一代不如一代，但总的来说也属中上流之作。



岩垂先生的另一代表作是《兰古瑞萨》（国内通常译作《梦幻模拟战》）系列，玩过这个系列的人都会对音乐留下非常深刻的印象。系列中公认评价最高的是二代，但若论作曲的高低，全系列五作音乐均在伯仲之间。个人认为四代的音乐最为出色，这里推荐一下，而且听说似乎有爱好者推出汉化版了。

田中公平也是游戏音乐家中不可忽略的人，《樱大战》的主题曲“檄！帝国华击团”恐怕没有人没听过吧。PS上幻之名作《阿兰多拉》的音乐让我对他有了一个新的认识，特别是结尾曲，有一种炎热时被清风拂过的感觉，田中对于民族特色和流行音乐的结合还是颇具水准的。

最后提一下樱庭统，他也是一位资深作曲家。在樱庭负责的游戏中，我对传说系列以及其本人最喜爱的《星之海洋》系列的音乐持保留意见，而更推崇SS上的《光明力量3》三部曲。可能是因为第一次听到樱庭作曲的缘故，华美而宏大的背景音乐令人热血沸腾，现在还时不时地会在电脑上打开模拟器，看着不输给DQ VII的片头CG，思绪仿佛又回到了那个纯真的年代。后来樱庭为《黄金太阳》谱写的曲子又给我带来了新的惊喜，他的风格没有蜕变反而更用心了。可惜的是《黄金太阳》没有出过OST，这不能不说是一个遗憾。



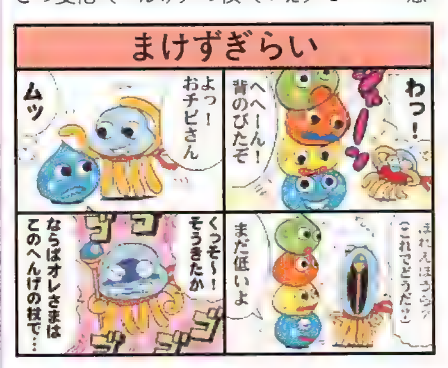
嘛，这期的专栏是在露琪的笔记本硬盘浮云导致系统崩溃、第二天趁着午休的时间排了两个代售点的队都没买到回老家结婚（误，我真不该继续看结婚塔第二季……）的火车票、当天晚上在翔武同学的威逼利诱下在公司机器上拼凑出来的文字。其实还有很多人想写，像岩田匡治（代表作FFT）、相原隆行（代表作《龙背上的骑兵》系列）、还有这次负责《纷争FF》混音工作的关户刚（代表作《武藏传》）等等，都是很强的作曲家。由于版面的原因，等下次有时间整理出他们的资料再逐个介绍吧。



上期在日语学园这个栏目中加入了日本四格漫画以后，不少读者纷纷来信在回函卡上表示支持，对此一狼也十分高兴。其实学习日语有很多种方法，一狼想出的这个利用四格漫画的方法主要是为了寓教于乐，在会心一笑的同时又能学会简单的日语句子。当然，读者们有什么更好的建议，也可以来信告诉我们。本期继续为大家精选了《元气史莱姆》官网上的四格漫画，希望大家喜欢。

俺样（おれさま）的用法

这幅漫画的名字是“负（ま）けず嫌（ぎら）い”，就是“不服输”的意思。图1可以看见两个史莱姆在一起，右侧的荷伊米史莱姆说道：“よ、おチビさん”（喂、小个子）。“チビ”在日语里原本指“小不点”、“小家伙”的意思，后面加上了接尾词“さん”，含有轻微的嘲笑色彩。到了图2里，4个史莱姆加在一起当然比荷伊米史莱姆个字高了很多，“へへーん、背伸（せの）びだぞ”，意思是“哼哼，我长高了哦。”到了图3里，荷伊米史莱姆显得非常生气，“くっそ～、そうきたか”（可恶，居然这样!），“ならば、俺様（おれさま）はこの变化（へんげ）の杖（つえ）で……”意思是“既然这样，本大爷就用这把变化之杖来……”最后的图4里，荷伊米史莱姆把变化之杖含在了嘴里，企图把自己的嘴巴长大。“ほうれ、ほうら。これでどうだ?”（怎么样?厉害吗?）这时史莱姆说了一句：“まだ低（ひく）いよ”（还是很矮啊……）



おれさま就是由“俺(おれ)”加上接尾词“样（さま）”构成的一个自称语，语气比较随便，略有粗口的成分，一般翻译为“本大爷”等。注意这里的“おれさま”是个特殊的用法,并不是所有的第一人称词语都可以接さま的。比如“わたしさま”这样的词在日语里就根本不存在,类似的只有过“あなたさま”的用法。不过“あなたさま”语气比较委婉,是表达尊重别人的意思,而“おれさま”则有一种提高自己的地位,贬低别人的语感在里面。

接尾词かな表示不确定

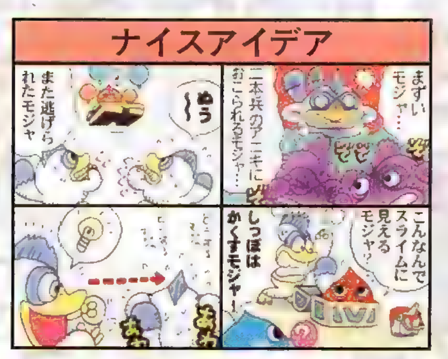
这幅漫画的名字是“かくれんぼ”，就是捉迷藏的意思。由图1可以看出史莱姆们在玩捉迷藏游戏，“いち”、“に”分别就是数字一、二的意思。“かくれろ”是动词“かくれる”的命令体，“かくれる”就是“隐藏”的意思。图2里史莱姆钻到了地下，只露出一个犄角。“これなら　见（み）つからないだろ”，这样一来就不会被发现了吧。“それ　いいね”，这样真不错啊。到了图3里，史莱姆和荷伊米史莱姆已经藏好了，红色的史莱姆开始准备找大家了。“みんな　どこかな”，意思是“大家在哪儿呢?”最后的图4里，史莱姆和荷伊米史莱姆都藏到了地下，而荷伊米史莱姆只露出下面的触手，外表看起来似乎就是一堆杂草……“なにあれ”，那是什么啊?

かくれんぼ

“かな”就是疑问助词か加上语气词な来构成的，表达说话者对某件事不确定的感觉，也表达一种轻微的意愿。例如“夏（なつ）休(やす)み　は　はやく　こないかな～”,这句话中“夏休み”是暑假的意思，“はやく”的原型是“はやい”,快速的意思。这句话的意思就是“暑假怎么还不快点来啊!”表达一种强烈希望暑假快点到来的感觉，而最后的“かな”就很好的表达出了说话者的这种意愿。

口癖结尾词

这幅漫画的名字是“ナイスアイデア”，意思是“好主意。”图1里两个尾巴团的怪物看见史莱姆逃走了，于是说“まだ逃（に）げられたもじゃ”，意思是“又让他逃走了”。图2里两个尾巴团的人害怕会被队长训斥，“まずいもじゃ”，不好了；二本兵(にほんひょう)の兄貴（あにき）におこられるもじゃ，会被二本兵（有两个尾巴的士兵，级别比自己高一级）哥哥训斥的。于是在图3里，尾巴团其中一人突然发现自己头上也有触角，于是突发奇想，想把自己人化妆成史莱姆。最后的图4里，“こんなんて　スライムにみえるもじゃ”，这样看起来就像是史莱姆了吧？“しっぽは　かくすもじゃ！”，把尾巴藏好！



文中几乎每一个对话句尾都带有接尾词“もじゃ”，这里的“もじゃ”无任何意义，完全可以理解为说话的口癖。翻译起来的话，可以翻译为XX的说，XX喵等等。经常能看到日本动漫中有这样的句子:“真是太好了喵，让我们出发吧喵。”这里面的“喵”也就类似于这里的“もじゃ”，属于没有任何意义的修饰语，突出说话人的性格而已。当然,这种接尾词也可以完全不翻，在文字上加以润色体现说话人的性格亦可。

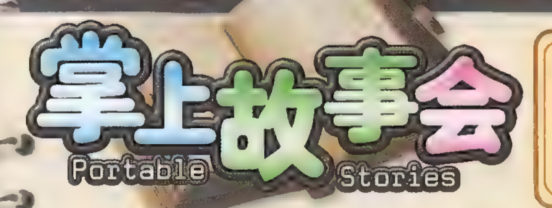
口癖结尾词

来自山东诸城的管恩科读者在回函卡中写道：“お目(め)にかかりまして　うれしいです”。这句话从语法方面分析是一句“お……です”的敬语,表示非常尊敬的语感。“目にかかる”是“过目”的意思，“うれしい”是高兴的意思。管恩科读者这句话润色之后的意思就是：“您在百忙之中能够过目我这张回函卡，真是三生有幸……”

来自山东青岛的臧萌在回函卡中写道：“自学日语中……日语教室真不错，寓教于乐的说……加油哦！”臧萌读者还是位女玩家，女玩家学习日语的话，应该比较扎实吧……开玩笑的，学习这个东西和性别没有关系，只要功夫深，铁杵也能磨成针……只要能坚持学习，日语水平就会不断的提高。

来自北京丰台的李典典在回函卡中写道：“有些句子后面明明是否定句式ない型，但是句子翻译出来为什么是肯定的意思呢？”这里面一狼要解释一下，在日语里面，不能单独根据ない型来判断句子的意思。因为日语里面也是有着“ないではない”这样的双重否定句子的。此外，某些固定的句型，比如“しか……ない”这样的用法，表示“仅仅、只有”的意思，并不表示否定。所以，遇到日语句子的时候还要具体情况具体分析，不能见到ない都以为是否定的意思。

另外还有不少读者在来信中写道可不可以在DVD光盘里加入视频教学等,我们实在没有条件满足诸位读者对这方面的要求,实在是非常抱歉。



《怪物猎人P2G》在国内可以说非常有人气，猎人们出于对它的爱，写下了不少文章。相关的小说也是层出不穷，这次的《狩魂》就是其中之一。

□文/真 AZRAEL

怪物猎人同人小说——狩魂

第七章 激突！雪狮子王

在熟悉地形的齐比的带领下，我们在雪山小心迂回的走了大约一天的时间，路上虽然零星的遇到些讨厌的小型肉食龙却始终未见雪狮子的踪影，但我们丝毫不敢大意，行走中我们3个人也都尽量不发出一点声音，因为我们知道，离危险已经越来越近了，上山时天气还算晴朗，可现在已经开始刮起了风，紧了紧领口的扣子，怀着既想快点找到雪狮子王又害怕它会突然出现的矛盾心情，我一边前进一边向四处张望，突然齐比抬手示意我们别动，原本就有些忐忑的心脏此时不禁加快了跳动，顺着齐比的目光看去，只见远处的雪地上一只小雪狮子正缓缓向这边走来，说它“小”并非是因为它是幼年体，而是相对于一旦为王就会迅速再长大的雪狮子王的体型而言。



显然小雪狮并没有发现我们，依然缓慢的向这边走来，我们三人尽量将身体伏低，弩手的气息迅速消失了，我不禁回头确认他的存在，他没有理会我的目光，轻轻的将轻弩架了起来，已经开始瞄准，小雪狮并没有再接近我们，只见它四下张望了一会，又掉头向回走，看来它是雪狮子群的哨兵。



“啾~”耳边微微有声音一闪而过，我知道这是装了消音器的轻弩射击的声音，远处的小雪狮停下来回头看了看，然后又继续走了，直到它消失在我们的视线里我才稍稍的舒了口气，弩手卸下炮膛里的染色弹，装填上带有火属性威力的火炎弹，整个过程没有一点声音。染色弹是一种很特别的弹药，它没有弹头，怪物被打中不会有感觉，但是一旦被打中，弹药里就会向外释放一种特殊的颜色，这种颜色怪物和人都是看不见的，必须借助猎人工会特质的眼镜才能看见，如此一来猎人们就可以根据颜色的去向来追踪怪物的下落或巢穴。

等了一会，又一头小雪狮出现在了我们的视野里，悄悄拉下护目镜一看，它身上没有颜色的痕迹，这说明它并不是刚才的那一头，而从它走路的样子判断。这一头应该也是巡逻的哨兵，看来我们离雪狮子的巢穴不会很远了。



这一头小雪狮走得非常近，我已经可以数出他嘴边的胡子了，要不是我们隐藏得好，恐怕早已被它发现了，齐比向我做了个准备的手势，我知道，行动要开始了，全身的肌肉开始用力收缩，双眼紧盯着走近的雪狮子，深呼吸的我开始给身体储备足够的氧气。

一串无声的死神向着小雪狮飞了过去，与此同时，我全身的肌肉一发力，整个人像是刚刚被释放的弹簧一样，向着小雪狮飞窜而出，不等它反映，弩手射出的火炎弹已经击穿它的脖子，不等它发出痛苦的嚎叫，双眼映满雪地银白色寒光的我，骨刀【龙牙】脱壳而出，雪亮的刀刃似乎拖拽着白光，一击贯穿了小雪狮的咽喉，刀身挡住了气管，小雪狮无力的张了几下嘴巴，一点声音都来不及发出就当场毙命了……

回过头，齐比已经快速的在地上挖出一个雪坑，我连忙将小雪狮的尸体埋入坑里，虽然真的动手打，一只小雪狮并不是我的对手，可是要如此快速无声的杀死它我还的确是非常紧张，万一发出了声音，很快便会引来狮群，齐比快速的又在雪地里埋下了些东西，然后示意我隐藏起来。

苦等了好一会，果然，又有一头小雪狮走了出来，正当我准备如法炮制的时候，机警的齐比制止了我，只见它灵活的耳朵快速的变换着角度，似乎正在紧张的听着很么。

"咕噜……咕噜"小雪狮用力的抽动着鼻子，喉咙里开始发出不安的声音，它快速的跑到了刚才那头小雪狮被杀死的地方，然后又顺着方向来到了埋藏尸体的地方，嗅觉灵敏的雪狮子显然已经发现了同伴的死，但它并不急于挖开雪地查看，而是警觉的向四周张望。

正当我犹豫要不要过去把它干掉的时候，突然一个巨大的身影从不远处的岩石后面慢慢的走了出来，我不禁倒吸了一口冷气，只见一头体型硕大的雪狮子带着几只小雪狮走了出来，它走路的姿势充满了威严，显然这就是我们苦苦寻觅了许久的雪狮子王。

"嗷呜嗷呜~呼噜呼"小雪狮像是汇报情况一样的时而跳跃时而发出叫声，雪狮子们纷纷看着它，喉咙里也开始发出了声音。

齐比从包里掏出了一个金色的小球，回头示意我们戴上护目镜，然后自己也拉下护目镜，确认了一下方位后，迅速将手里的东西扔向雪狮子群，机警的雪狮子们立即将注意力集中了过来。

"砰！"金色的小球凌空爆开，发出了极其刺眼的剧烈闪光，雪狮子们一瞬间全东倒西歪的用爪子弄着眼睛，估计是给暂时的闪失明了。



换装上重火力枪管的轻弩凶猛的向着雪狮子们射击，我和齐比也快速冲了上去，一向喜欢偷袭别人的雪狮子这次也是措手不及，什么也看不见的他们迅速的被齐比挥舞的大锤一个个砸得头破血流，我也没有手软，【龙牙】轰鸣着切开一只只雪狮子的喉咙，身后猛烈的火力打击也不曾间断，眼看着雪狮子们都要被消灭，狡猾的雪狮子王立即用两只强有力的前爪开始挖地，转眼间就藏到了雪地的下面，不知了去向。

"小心喵！"齐比突然对着我大叫，突然

感觉到脚下的雪地剧烈的开始震动，我连忙一个闪身向后跳去。

“吼！！！”雪狮子巨大的身影突然从我刚才站着的雪地里飞窜了出来，锐利的爪子迎面向我抓来。

千钧一发之际一串赤红的子弹精准的打在雪狮子的爪子上，我急忙扭转身体向侧面滚翻出去闪过了这致命的一击，脸颊微微一痛，随手一摸竟然有血流出来，现在我可顾不得那么多，接着几个翻滚拉开了距离，而雪狮子王则回头寻找射击的来源，我哪能给他这个机会，手中的太刀立刻向它脖子刺去，不料敏捷的雪狮子王把头向上一仰躲过了，一击不中我并不慌张，握着刀柄的双手发力一转，刀锋立刻转而向上挑去，一个干脆的挑斩迅速划开了雪狮子王的下巴。

“嗷~”雪狮子王疼痛的摇晃着脑袋向后退去，突然它全身一抖，继而开始全身剧烈的抽搐起来，我突然想起齐比曾在雪里埋的东西，现在我明白了，他埋的是麻痹陷阱，麻痹陷阱是用沙漠里的一种小型食肉龙的毒牙为材料制作而成的，这种食肉龙的毒牙具有使猎物短时麻痹的效果。

“嗷~嗷~”剧烈抽搐的雪狮子王发出哀号，脸颊上的鲜血让我笑着的表情有些森然，一个箭步上前快速挥舞着手中的太刀，尽管雪狮子的毛皮有极强的韧性，但经过我一通奋力的挥砍也已经鲜血淋淋。

“嗷~”突然雪狮子王嚎叫着跳了起来，野性爆发的它竟然挣脱了麻痹陷阱，我正要追上前去，它却比我更快速的





冲了过来，躲闪不急的情况下我被整个人撞得在雪地上滚出好远，不等我爬起来，雪狮子王又一个飞扑将我再度撞飞。

弩手的子弹再度袭来，可这次敏捷的雪狮子王一个向后大跳，不但躲过了弩手的射击，还一脚踢飞了准备从他身后攻击的齐比，翻身爬起，不去理会身上隐隐传来的疼痛，我再次向着雪狮子王冲去，眼看就要冲到它面前，突然雪狮子王将前爪插进雪里，然后后腿猛的一蹬，我感到脚下一晃，整个人被它掀飞了起来。

弩手的子弹逼退了雪狮子王的追加攻击，但突然从雪地里跳出的齐比奋力的将战锤砸在了雪狮子王的后腿关节处，猝不及防的雪狮子王一个踉跄翻到在地。

伴着耳边呼啸而去的子弹，再次起身的我一个拔刀斩砍在雪狮子王的背上，随即连忙向后高高跃起，躲过雪狮子王横扫而来的利爪，而它却也一个翻身爬了起来，而且竟然向着弩手冲了过去，原本半蹲着的弩手迅速起身逃跑，可雪狮子的速度实在太快，慌乱中我抽出腰间的小刀，使出全身力气投了出去，一刀正扎在雪狮子王的屁股上，涂抹了毒药的小刀让雪狮子王哀号着失去了平衡滑倒在雪地上，躲过扑击的弩手快速拉开了与它的距离。

“嗷！”不等我冲过去，受伤的雪狮子王一个翻身爬起，后腿用力一蹬，跳到了一块

岩石上，接着又是几个跳跃，迅速的离开了我们的视线。

“哈……哈……”我喘着粗气，向四周看了看，周围的雪地上到处都是斑斑血迹，4具小雪狮的尸体凌乱的躺着，齐比将锤子扔在一旁，掏出纱布开始缠自己的一只手，弩手也蹲下身体将轻弩微微发红的枪管插在雪地里发出“滋啦”的声音……

“哈哈哈，他个死东西，还挺厉害！”擦了把脸上不知是被冻上还是快干掉的血迹，我一屁股坐了下来，掏出应急药一饮而尽，一股暖意缓缓的在身体里升了起来。

“都还好吧喵？”齐比问道。

“没问题”弩手走向死掉的小雪狮们开始自己检查着什么。

“还行。”我随便应了一声，刚才服下了应急药，身体传来的疼痛有所减轻，于是掏出磨刀石开始磨刀，作为猎人，必须保持武器时刻的锋利。“奇怪，那头身上有染色弹的小雪狮并不在这里。”弩手突然说道。

“也许是没有一起来吧。”我说道。“我们要找个地方休息一下喵，然后继续追击喵，一旦被它逃脱以后再碰到闪光弹和麻痹陷阱它都不怕的喵！”齐比站起身来说道。“恩。”我和弩手也站了起来，3人开始寻找休息的地方……

波凯村的集会所的门突然被推开，一个衣着破烂的村民跑了进来，露易丝还没来得及说话他就先叫了起来……“不好啦！雪狮子王，两头雪狮子王几天前袭击了我们的高山村，村子全毁了，好多人都被咬死了，你们波凯村千万要小心呀，赶快请求工会支援呀！不然就来不及了……”衣着破烂的村民激动的大叫倒。

“你说什么？雪狮子王有两只？”露易丝也惊叫了起来。

“是的，每只都比以往见到的大，其中大的那只只有一只耳朵，非常凶猛，村里的猎人轻易就被它给杀死了！”村民继续叫着。“你说什么？”刚刚走过来的老猎人也不禁大叫了起来，“你真的看清楚了？只有一只耳朵的巨大雪狮子王？”

“千真万确，我是看着它杀死村里的猎人的！要不是我跑得快，也会被杀死的……呜呜……”高山村的幸存者哭了起来。

“这下可坏了……”老猎人颓然的坐在了集会所的凳子上，用手捂着头。

“我去告诉他们！”露易丝顾不得换掉侍女的服装便要向外跑，突然迎面撞上一个人弹回来跌坐在地，她抬起头一看，一个穿着铠甲手持战锤的女猎人站在那里。“安吉尔他们已经出发了？知道他们的路线和大概位置吗？”女猎人问道。

“他们去了雪山，这是预定的计划书。”露易丝连忙递上了材料，“求求你，尽快去通知他们小心一点！呜呜……”露易丝急的哭了起来。“我知道了！”女猎人接过计划书看了一眼，拎起巨大的战锤转身向着雪山跑去。

“该死的安吉尔，竟然又去冒险！而且那个女人到底是怎么回事嘛？！”爱丽丝一边跑着一边咬牙切齿的叫道。



第八章 雪狮子王的二重咆哮

好不容易啃完了已经被冻得梆梆硬的携带食物，从洞穴边缘掰下一根冰凌含在嘴里，微微融化的冰凉的冰水简直是凉到了我的心里，经过大约两个小时的休息，我们3人再次



拖着仍有些伤痛的身体开始了紧张的搜索，之所以这么快速便开始了新一轮的搜寻是因为雪狮子王是一种生命力很强的怪物，它的唾液中含有能令伤口快速止血愈合的成分，若不尽快找到它将其除掉，过不了多久它就恢复了。

“你要躲闪得更灵活些。”弩手的声音突然传入我的耳朵里，我回头看着他，他的脸依然藏在面甲后面，我无法从他的表情来判断他的话是出于关心还是嘲笑。



“不用你说我也会的！”我随便的应了一句，回想起之前的战斗，虽然雪狮子王的动作很灵活，我也屡屡中招，可仔细一想，其实那个速度并不是我应付不来的，几天的魔鬼训练下来，我的身手早已变得非常灵活，连弩炮的子弹都能闪开的我没理由躲不过雪狮子意图明显的攻击，也许是首次与它作战太过紧张了吧，调整过心态之后，我继续跟在齐比身后前进。

天色已经暗了下来，意外的是山里的风雪已经停了下来，天空中似乎还有群星在若隐若现的发着微弱的光，月亮不知道什么时候升了起来，雪地在皎洁的月光下，散发着融融的光，不知走了多久，我们来到了一个巨大冰洞的入口，齐比敏锐的抽动着鼻子，然后对我们做了一个“就在里面”的手势。根据老猎人的资料上记载，雪山里的确有个巨大的洞穴，而且是典型的入口小里面大，犹豫了一会，我们觉得引受伤的雪狮子王出来不会很容易，倒不如悄悄潜入进去给正在休息的雪狮子王来个突然袭击，于是我们3人放轻脚步开始向洞穴深处走去。

“呼噜~呼噜~”随着我们逐渐的深入，竟然渐渐有鼾声传来，相信应该是受伤的雪狮子王正在休息，齐比小心翼翼的从洞穴的拐角处向里偷偷的窥探，我也悄悄的探出头去，果然，雪狮子王正躺在里面呼呼大睡，我握了握背上的太刀，开始积蓄力量，弩手也取下了轻弩。

“啪！”齐比将一颗银白色的小球准确的掷向雪狮子王的头，小球在即将碰到它的时候突然凌空爆裂，发出巨大的声响，熟睡中的雪狮子王被突然在耳边响起的巨大声音吓得一时不知所措的胡乱蹬着四肢。

充满火焰的弹药准确的打进雪狮子王的身体，痛苦的它正要站起，我的太刀已经奋力挥出，【龙牙】撕开了空气和雪狮子王的皮肉，将它砍得向侧面翻滚了起来，我连忙追上一步挥刀突刺，一刀又扎进它的身体。

“嗷~”雪狮子王想向后逃开，我手腕一抖一个变招，【龙牙】冲天而起一刀将它向后挑翻，突然身前的雪地一抖，一头小雪狮子窜了出来，收招不及的我只能对着它大吼。

“啪”的一声，齐比的战锤凌空砸下，刚要起跳的的小雪狮被砸趴在地上，我赶忙上前用靴子狠狠的踢在小雪狮子的鼻子上，齐比的锤子也再度砸下，小雪狮转眼间就被砸得奄奄一息了。

雪狮子王发出痛苦的嚎叫，猛的向弩手冲了过去，我后悔没有多带一把小刀，只能提着刀追了过去，而弩手竟然迎着雪狮子王冲了过去，在就要撞到的时候突然一个向前的滚翻，灵巧的从雪狮子王的身下滚了过来，雪狮子王却并没有停下，原来它刚才不是为了袭击弩手而是想要逃走。反映过来的我们立刻在后面紧追不舍，一路追出洞外，雪狮子王此时已经一瘸一拐的慢了下来，我则提了一口气和齐比一起冲了上去。

弩手的子弹再度贯入了雪狮子的体内，我将体内涌起的斗气灌入太刀，带着血红气刃的【龙牙】随着我的三段连续斩深深的砍进了雪狮子王的身体，齐比的战锤迎头砸去。“嗷~”发出最后的哀号，雪狮子王侧身倒在了雪地上,最后的伸了伸腿终于再也不动了。

“哈哈，打死了！哈哈哈~”我高兴的大笑道，忍不住回头用力向弩手招手，弩手也似乎松了口气，拉下了面甲做着深呼吸，这时我才注意到这个睡觉的是都都喜欢蒙着脸的家伙原来也是个和我差不多年纪的年轻人。

“总算完成任务了喵，大家来剥取它的毛皮和素材喵！”齐比也高兴的掏出小刀准备开始剥取素材，弩手也走了过来。

不知道从哪里突然传来一声巨吼,声音比刚刚被杀死的这头雪狮子的还要大得多,慌乱中我猛地抬头,发现冰壁的上面出现了一个巨大的身影,一头更大的雪狮子王正站在那里。

“怎么会~喵~？”不等齐比说完，突然从他脚下的雪地里窜出一头小雪狮子，将他掀飞起来，紧接着周围的雪地里一下子窜出了七八只小雪狮子，将我们团团围住。“唔~糟~糟糕了~喵~”摔落在雪地上的齐比发出了微弱的声音，我连忙向他的方向看去，只见齐比趴在地上，胸前的防寒服已经被撕开了一个大口子，鲜血正不断的从里面留出来。





“该死！”我抽刀出鞘，向着慢慢包围上来的小雪狮子们挥舞着，不让它们靠近，弩手快速拉动枪栓，新的弹药已经装填完毕，靠了过来。“带他走，这里交给我。”弩手用弩对着周围的雪狮子说道，从他微微拉长的音调上我能感觉到他此时内心的紧张不亚于我。

“开什么玩笑！要走一起走！”我上前一个突刺逼退了一只小雪狮,大声叫到。“你是笨蛋吗?你们留在这里都会死的!快带他走!”语气一向平稳的弩手竟然突然怒骂道。“你以为现在这个情况我们能说走就走得掉吗?”看着又开始逼近的小雪狮子的我反问道。

“我掩护你们，开始！”不等我回答，弩手竟然冲向雪狮子群，雪狮子们立刻开始向他扑咬过去。

“滚开！”弩手抬手一枪打在一头小雪狮的身上将它打退，可另一头小雪狮立刻扑了上去，弩手快速扭转身体，挥动轻弩的枪托奋力的将它砸开，然后抬手又是一枪打在另一头的身上，眼前的这一幕让我惊呆了，突然我好像看到了凯文的身影，一时竟有些不知所措。

“还不快走！！！”弩手见我没动大声吼道，随即奋力的与雪狮子群缠斗在一起。“你一定要坚持住，我一定会回来的”不知道为什么，我的眼泪突然夺眶而出，一把抱起已经失去知觉的齐比，飞一样的的向山下的方向跑去。

“别死呀！别死呀！你们两个家伙千万都别死呀！”我边跑边叫道，感觉两边的景物飞快的消失，我的眼前只有下山的路，不知道跑了多久，我看到了一见简陋的小木屋，立刻冲了进去，这个小屋应该是村民修建用来临时居住的，里面有被子和柴火，我连忙将齐比放下，掏出止血的纱布将齐比还在流血的伤口包扎了起来，然后掏出应急药喂他喝了下去……

“拖……拖累你们了……喵……”微微苏醒过来的齐比虚弱的说着。“别说了，这不是你的错，伤口已经给你包扎好了，血已经止住了，这里是全部的应急药还有食物，给你留在这里，你每过一会就喝一点，我回去救亚滋拉尔。”我将身上的药物全部拿了出来摆在了枕头边。

“你们……要……小心喵……”齐比咬着牙说道。

“你也坚持住！”我说完，冲出小屋，开始向山上跑去。

“只能这样了吗……”气喘吁吁的弩手背靠着冰壁双手紧握着已经没有弹药的轻弩，鲜血从身上多处被撕破的电龙皮甲里流了出来，左手上用来防御的皮革盾牌也被撕扯得残破不全，若不是电龙皮革能分泌出止血的粘液，弩手早已因为失血过多倒下了。

巨大的雪狮子王发出雷鸣般的吼声，小雪狮子们兴奋的上蹿下跳，似乎已经提前开始





庆祝胜利，弩手掏出随身携带的刺刀装在了轻弩的前端，他知道，雪狮子们的下一轮攻击也许就是他的最后一个回合了，他也很奇怪自己为什么做出这样一个决定，以往与人组队执行任务，不是遇到自以为是的冲上去被怪物杀死的队友，就是遇到临时起了贪念节外生枝的的人，也许是巧合也许是跟他所接的任务的危险程度有关吧，每次执行完任务，总是只有他一个人能平安的回来，一同组队的人非死即残，虽然任务中他曾多次出手相救，但有些结果不是他所能控制的，加上他与宗教里的死亡天使同名，于是“队伍的死神”的外号遍流传起来。

“终于，我也要命丧于此了吗？”亚滋拉尔叹了口气，集中最后的力量准备迎战已经蠢蠢欲动的狮群……雪狮子王带着小雪狮们冲了过来。

“啊！！！”突然从狮群的后方传来了一声巨大的爆吼，受惊的狮群纷纷回过头去张望，一个白色的身影犹如急速坠落的流星般带着震天的怒吼冲入了雪狮子群，雪亮的太刀迅速刮起了一阵鲜血的风暴，机警的雪狮子王一瞬间跳出很远躲过了这突如其来的冲击，反映稍慢的几头小雪狮已经被砍破了喉咙，正喷着滚滚鲜血满地打滚。

“你居然回来了！”弩手不禁睁大了眼睛

看着眼前这个全身沾满鲜血双眼中却流着眼泪的猎人。

“赶上了，真是太好了！”擦了把眼泪，我抬头笑道！

第九章 雪山的镇魂歌

一路狂奔的我幸好在雪狮子群准备最后向弩手发动袭击的时候赶上了，用老猎人教授的方法，我将斗气集中在喉部，奋力一吼竟也能发出巨大的吼声，一个偷袭杀得狮群有些措手不及，慌乱中除了雪狮子王侥幸逃开之外小雪狮子已经都被我快速的杀死了。

雪狮子王并没有立刻反扑回来，只是对着我吼叫，此时我才看清楚眼前这头雪狮子王虽然体型比之前被我们杀死的那头稍大，可是从他已显暗淡的毛皮颜色和样子，可以看出，它应该已经步入了老年，缺少了一只耳朵的它样子并不凶暴，可从它诡异的眼神中我能感觉到它的那份狡猾。

“你为什么要回来？”弩手难以置信的看着我，但从他说话的声音听的出他的体力已经透支了。

“我绝不会再让朋友因为救我而失去生命！”眼前遍体鳞伤的弩手与我脑海中凯文的形象已经重合在了一起。

“朋友……”弩手轻轻的重复着这个词。

“现在和它打我们虽然没把握赢但也不一定就会输，你还能打吧？”我双眼紧盯着雪狮子王，留意着它的一举一动，而雪狮子王显然也对杀死了他众多同胞的我们有所顾及，双方陷入了短暂的对峙状态，谁都不敢率先行动,但在雪山这个寒冷的环境里，有伤在身的我们显然更加不利。

“我已经没有体力了，只剩扣动扳机的力气了，而且我已没有了弹药了，另外在死去的小雪狮中，依然没有那头身上有染色弹痕迹的,你要小心偷袭。”弩手艰难的拿着已经加装好刺刀的轻弩走到了我的身旁，和我一起面对着雪狮子王，原本就是为了对付一只雪狮子王，加上又额外的和第二群雪狮子战斗那么久，弩手的子弹用完也是没有办法的事情，我一边继续注视着雪狮子王，一边身手进挎包拉出一个小包递给了弩手。

“透甲榴弹，你怎会带着这个？”弩手打开一看愣了一下，转头看着我。“你的弩可以发射这种弹药吧？”我没有看弩手，表情严肃的说道。

“可以，你为何会带着这个？”弩手快速拉开枪栓将新的弹药装填进去，不远处的雪狮子王警觉的又退后许多。

“我最信赖的兄弟也是使用弩的。”只是简短的回答了一句，回忆的画面似乎就在眼前,由于弩手既要携带补给又要携带大量沉重的弹药,为了防止在关键时候他的弹药用完，我每次都会携带这种威力最大的弹药以防万一，这已经成为了我固定的习惯。我微微弯腰做好了准备起跑的姿势，因为雪狮子王也像是下定了决心做起了准备飞扑的姿势。

同时发出爆吼，我和雪狮子王同时向着对方冲了过去，弩手抬手开弓，轻弩的准星锁定了我的后脑，就在我和雪狮子王即将碰撞在一起时，雪狮子王抬高身体巨大的前爪向前拍来,而我急速抽刀出鞘身体突然向着地面扑倒，我的头刚刚低下,一发透甲榴弹从原本被我的头挡住的角度急窜而来打进了雪狮子王的肩膀,在雪地向前滑行的我紧握着【龙牙】顺着雪

狮子王的胸膛一路划至腹部，雪狮子王的身影从头顶一闪而过之后，身后传来了剧烈的爆炸声。

第一回合就被重创的雪狮子王嚎叫着甩了甩头，向着弩手冲了过去，弩手抬手对准雪狮子王快速扣动扳机，又一发透甲榴弹呼啸而出,而雪狮子王用力向侧面一蹬竟然横向的闪过了,速度减慢下来的雪狮子王正是我攻击的好时候,我持刀从后面快速向他冲去，弩手也已经装填上新的弹药，雪狮子王无论是躲闪还是攻击都至少要面对我们其中的一重打击，形势对我们大大的有利。

雪狮子王见形势不妙突然发出叫声，突然雪地下有个东西快速向正在跑动的我袭来，弩手连忙调转枪口透甲榴弹激射而出扎入雪地里，慌乱中我凌空扭转身体向旁边躲闪。



雪地里被炸开的同时小雪狮的部分身体一起飞了出来，显然这是雪狮子王预先埋下的伏兵，要不是我们早就知道可能有埋伏这下肯定难逃和齐比一样被划开肚子的厄运，也多亏了弩手及时的出手相救，不过现在可不是停下来感谢的时候，我们攻击的转移给了雪狮子王喘息的时机，它一个加速将已经无力奔跑的弩手撞飞出去，随即用强有力的前爪从雪地上掀起巨大的冰块向弩手扔去，离弩手较远的我无法及时救援只有趁雪狮子王从空中落下的间隙一刀砍向它的后腿。

雪狮子王的尾巴被我一刀劈飞，而弩手虽然极力躲闪依然被巨大冰块落地后四散飞出的大块碎片击打得在雪地上连续的翻滚,原本就有伤在身的他迟迟都没有起身的迹象。

“唔~”

不等我撤招，受伤的雪狮子王一个后跃两条后腿将我重重的向后踢飞出去，感觉胸腔里一阵剧痛，向后仰面飞出的我一口血对天喷了出来，甚至无法控制自己落地的姿势，当我的身体接触地面的时候,全身的震动让我的力气迅速的消失，但手里依然拖着太刀。

雪狮子王向我扑了上来，我挣扎着身体却无法站起来，眼看着它已经扑了上来我咬着牙用全身力气双手将太刀的手柄抵着地刀尖对准雪狮子王，已经跳到空中的雪狮子王慌乱的舞动着四肢却无法改变下坠的方向。

雪狮子王的身体被我紧握的太刀穿胸而过,它疯狂着挣扎着压在了我的身上，我像个在被榨汁的橘子一样，鲜血不住的从嘴里涌出来。

“哈~哈哈，疼死你了吧……”眼皮已经耷拉下来的我用最后的力气扭转着刀身，我要让雪狮子王的伤口扩大。

雪狮子王奋力的从我身上跳开，我两手一松，贯穿雪狮子王的太刀也被它一起带走了，受伤的雪狮子王身上插着刀痛苦的向冰洞里爬去，视线已经开始模糊的我开始后悔没有在刀刃上喂毒，不然雪狮子王肯定跑不掉。

雪狮子王的身上突然发出剧烈爆炸的火光,雪狮子王的身体应声而倒再也不动了，我微微的转过头去，弩手举着弩的手渐渐垂下，整个人趴在了雪地上。

“伤成这样还是那么准……”心中暗暗赞叹着，终于我的眼前一片黑暗，意识渐渐消

山东 赵靓
爱RPG，爱口袋，爱传说，爱逆转，爱女王……有爱的孩子们尽管来吧！
女，16岁，山东省烟台市芝罘区第二中学高一，QQ471276154

失了……“安吉尔，安吉尔！你醒醒！”不知过了多久一个熟悉的声音传入了我的耳朵里……

当我再次醒来的时候发现我正躺在集会所的治疗室里，见我醒来守在一边的露易丝高兴的叫了起来，隔壁大厅里立刻传来了一片欢呼声，我估计我是没死成，虽然想高兴一下却无法动弹身体，而且全身一点知觉都没有。

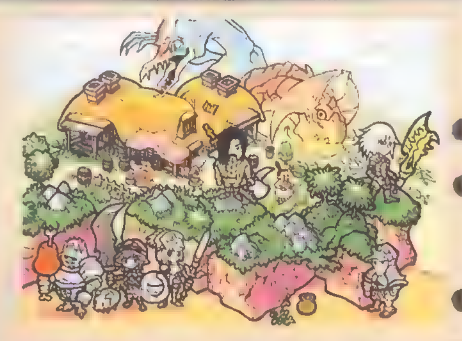
“安吉尔，你别乱动，村长婆婆刚刚帮你接好骨头，麻醉药现在还没失效，你不用担心，你会好起来的！”原本高兴的露易丝说着说着竟流下了眼泪。

“安吉尔，你怎么样了？”突然另一张熟悉的脸出现在我的面前，爱丽丝虽然没有泪流但看着她红肿的双眼相信她也没有少哭过。

“还……好……”我尽力的挤出两个字……

后来我才知道，那天与雪狮子王大战之后不久，爱丽丝就赶到了，臂力惊人的她将我和亚滋拉尔一同带到了山腰的小屋救治，还意外的发现了正在那里养伤的齐比，后来得知了有两头雪狮子王的危险情况的村民们商量后一至决定“不能让自己的村子的安全用年轻猎人的性命去换取”于是全村有力气的大人全部拿起了武器进山支援我们，结果在山腰的小屋找到了正在生死线上挣扎的我们，在村长婆婆高超的医术下我们的伤





情总算稳定了下来，最后终于将我们送回了村子治疗。

数周后……

“就让我起来走走吧。”已经躺实在难受的我说道。

“不行！”露易丝和爱丽丝同时大声叫道，随即两人相互对视了一眼同时发出了“哼~”的声音。

“看来你伤好后会面临新的危险。”摘下面具的弩手双手交叉在胸口靠在门边说道，虽然语气平淡，但隐约中我似乎看到他的嘴角微微翘起。

“好起来了一起去探险喵！”齐比也走了进来。

“恩，我们是最强团队嘛！”我高兴的说道。

“还有我，我也要参加！”爱丽丝大声的说道。

“那……那我也要加入……”露易丝结结巴巴的说道。

笑声再一次从集会所里传出，刚走到门口的村长婆婆和老猎人杰拉德相视一笑“年轻人的时代已经到了呀。”

又过了数周，伤势基本痊愈的我们一起来到了波凯村的铁匠铺，换上了用雪狮子毛皮制作的新皮甲，回过头来的我对着大家大声说：

“一起去狩猎吧？”

“嗯！”众人一起欢呼道。

击败了二重咆哮的雪狮子王，小小的波凯村终于迎来了久违的宁静，年轻的猎人们也正式担负起了保护村子的重任，在不远的将来又会有怎样的挑战在等待着他们呢？让我们拭目以待吧。（全文完）

放歌的青春进行时

——龙虎斗的掌上来爱剧

关于“龙虎斗”，民间一向广为流传着多种说法：

说法之一，将健壮长蛇与生猛山猫共烹一锅，所谓“大滋大补”者，取名“龙虎斗”，是为南方部分地区的传统菜式——虽然光是听起来这菜就倒胃口得很，而且动物保护协会的人一定会提着棍子来敲门。

说法之二，王小虎以降龙十八腿融合九阳天残腿自创降龙新腿，与石黑龙机缘巧合学会的摧心大法与陈家三绝并驾齐驱，协力将一心复仇的火云邪神斩杀，其代表句式包括：“唬呀！翔武乃这废渣，看吾不将你轰杀爆棚呀！”“喝呀！翔武乃这白痴，吾誓要将你殴杀仆街呀！”（翔武：好好的你拿我举例做什么？）

说法之三：某变性人妖家族的变身废柴父亲传授该人妖的三大绝技其中一招名为“猛虎落地势”，据说能打倒这一绝技的唯有天下第一绝招“飞龙升天破”，然而又有一旁系家族跳出来反驳说天下第一绝招明明就是“猛虎高飞车”——当然我们几乎可以无视某中年美妇与青年美男关于天下第一奇毒到底是“一日丧命散”还是“含笑半步颠”的争论。（翔武：你以为你用个“某”字含糊过去，读者就看不出你是在说《乱马1/2》和《唐伯虎点秋香》了么?!）

说法之四：山崎虎儿与谷中龙二因为落语而相识，在一次又一次的切磋与交流中，他们终于发现了彼此的真实感情，于是伴随着最后一场落语表演落下帷幕，他们的手紧紧牵在了一起……（翔武：-_-## 《虎与龙》这部日剧才不是你胡扯得这么糟糕好不好？！）

综上所述，所谓的“龙虎斗”不过就是“龙凤配”的另一个版本。既然我们都晓得“凤凰分雌雄，雄者凤，雌者凰”，那么“龙凤配”不过就是BL美学自古流传至今的一种常识误解（翔武：大过年的你能不能不要随便就灌输糟糕思想给我们的读者？），那么想要理解“龙虎斗”的真实含义也就显得不那么困难——于是当十月秋季新番《龙虎斗》明目张胆地跳跃在我们眼皮子底下的时候，早就有按捺不住激动的腐女要贴在电视机前面大声疾呼：“这一定是一部龙与虎激情肉搏，最终大汗淋漓地瘫软在床上的香艳动画呀！”



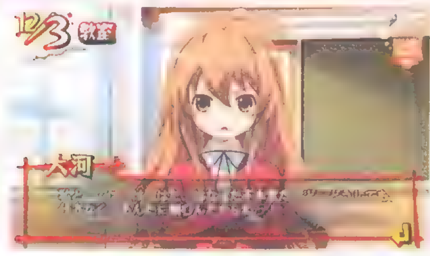
香艳与否暂且不知，然而当北村同学坦然用“海带的幽灵”来污染众多纯情少女的眼球的时候，这片子就算没有“大汗淋漓”，也已经有足够的糟糕内容让众多观众浑身无力“瘫软在床上”了。

姓名这种东西对于一个人的人生到底有多大的影响力呢？

叫“钱才”的，大概他的父母对于金钱有着超乎众生的无比狂热；叫“尚帯”的，未必就一定会实现你所有的愿望（隔壁《动新》的小狼大人，你的

新书真是感动到我五体投地啊……这样拍马屁的话，上次买NDSI问你借的那三百块钱是不是就不用还了？；叫“罗莉”的，就算现在已经70高龄，大概也会被天涯猫扑的死宅男们用人肉搜索引擎给搜出小学时代的黑白照片来；叫“夹心”的，你的人生愿望是不是就是拖着俩歌姬玩星间双飞啊？！（翔武：你，你什么意思？！）

因此当逢坂大河以听起来无比男性化的名字登场的时候，在日文里“大河”的发音与英文的“TIGER”相似的这位第一主角，怎么听都像是一个虎背熊腰虎头虎脑的80后肌肉壮汉——偏偏实际登场的少女，有着娇蛮的眼神和娇小的身材，拖她去买衣服大概只能进童装店，拉她去吃199吃到饱的自助餐也会担心吃不回本来，她说她无所谓有人关心有人疼，可是只有接近她的生活仔细瞧一瞧，才会发现她的纯真与可爱。



幸好不用等到天荒地老，也不用拉着人家跑到北海道去跳悬崖（翔武：这桥段……难道是，是《非诚勿扰》么？），在逢坂大河迷惘于一段扑朔迷离的恋情的时候，高须龙儿跳了出来，他说你以后就来我家吃饭吧——听起来虽然很像是18X的糟糕对白，然而这却是《TIGER×DRAGON！》，关于掌中萌虎与凶脸恶龙的故事这才刚刚展开。

高须龙儿，本作第一男主角，经考证，并没有任何一个青梅竹马的对象叫做“高须杨过”，因此基本上可以排除这部动画将会朝着“死人堆中寻找童真，古墓里也能有真爱”路线发展的可能性（翔武：喂，喂！！）。因为遗传了疑似身为黑道大哥的父亲的长相，所以总是以一张“他看起来就很黄很暴力吧！”“是呀，这脸怎么看都很陈很冠希呢！”“讨厌，他是不是想跟我拍艳照啊？”“…………”的相貌，在学校里横冲直撞无人敢拦。但其实隐藏在他凶相毕露的外表下的一颗纯洁少男心，却充满了娇羞与青涩，不但连暗恋对象的名字都说不出口，对于做家务和打扫卫生更充满了超越专业家庭主妇的激情和欲望。

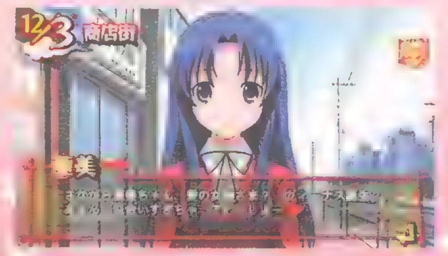
说起打扫卫生，这就相当于“蜜瓜面包之于夏娜”“醋海带之于神乐”“少女小裤裤之于八宝齐”“雄火龙之于翔武”（翔武：为什么把我也扯进去？！）一般，对于高须龙儿而言也有着难以抵抗的诱惑。然而这位看起来理应去混暴走族“了不起也得打家劫舍绑架个把富家千金才够本”的少年，对于刀枪棍棒毫无兴趣不说，偏偏只要一见到水垢油污垃圾堆就会心跳加速、脸红耳热，并且这种兴奋程度还会随着房间的肮脏程度而递增，这么算起来，要是把他丢到《掌机迷》的办公室里，大概他立刻就会高潮过度立马昏厥了。（翔武：我们办公室到底是有多脏啊？！）因此当龙儿第一次乘大河熟睡之际，入侵其卧室的时候，面对卧榻上毫无防备睡衣松弛的花季少女，身为青春期血气方刚的少年的他也抵抗不住诱惑，做出了禽兽一般为人所不齿的举动——他他他，他竟然把大河的房间打扫得一尘不染！！“龙儿你就是个混蛋啊！！！”无数大河的狂热爱好者控制不住地当场哭出声音来。

其实说起龙与虎的初次相遇，这本身已经充满了身为喜剧的一切要素：凶龙气势凛然地走在教学楼的走廊上，迎面撞上了身高只到他胸口的萌虎，伴随着一声“唬呀！翔武乃这废渣，看吾不将你轰杀爆棚呀！”的呼喝（翔武：-_-# 动画里哪来的这句话？！！），萌虎毫不留情地出拳捶了凶龙的肚子，二人充满甜蜜（？）的邂逅就此开始。

其实就算二人不是因为那一场面对面的相撞而认识，彼此复杂的感情纠葛也注定了两人迟早会被命运的车轮给碾到一起（翔武：你就不能换点好听点的词么！）——龙儿暗恋的女生是大河的好友，大河喜欢的男生是龙儿的死党，大河喜欢的男生兼龙儿的死党的青梅竹马对龙儿产生了好感，不甘心龙儿被大河喜欢的男生兼龙儿的死党的青梅竹马抢走的大河于是站出来跟大河喜欢的男生兼龙儿的死党的青梅竹马展开了一对一的殊死较量——我说，看到这里你的脑子还没有打结的话，请接受我农历新年第一声发自肺腑的吐槽：唬呀！翔武乃这废渣，看吾不将你轰杀爆棚呀！（翔武：我只是连续两期催你稿催得有点紧而已，你何必把这句话重复这么多遍？！）



尴尬的局面并不因为虎殴龙的画面在人们记忆中逐渐淡忘而有所缓和，夕阳西下的放学后教室里，无意中发现自己书包里被人塞了情书的龙儿，随即看到身旁的柜子倒下，从里面“滚”（真的是滚哦！）出了一个看着眼熟的娇小少女——在这样的时间和这样的气氛里，理论女方应当气势威严地对男方说一句“问汝，汝是我的MASTER否？”，然而送错了情书的大河与收错了情书的龙儿就那么僵在原地，半天才从大河的嘴里蹦出一句完全杀风景灭气氛的话：“问汝，汝是我的狗否？”——这片子立刻就



朝着重口味的糟糕剧情一路狂奔不复返了……（翔武：你到底要凭借自己的喜好给这部作品添上多少奇怪的气息啊！！）

不像一般校园恋爱作品里常见的洒狗血剧情那样，龙儿跟大河的相遇并非一见钟情那么直截了当，龙儿一门心思暗恋着同班的活泼美少女实乃梨，而大河则对于曾向她告白在被她拒绝后反而又被她喜欢上的北村情有独钟（所以何必要绕这么大弯子呢?），看起来几乎没有交集的两个人，却因为龙儿的面恶心善而成为了大河生活上的饲主——但在大河口中这身份又得颠倒一下：龙儿是她的狗，狗家的所有财产都是她的所有物，但并不包含那只丑到人神共愤的畸形鹦鹉，以及那位萌到人神皆欢的迷糊人母。



我们都很晓得上帝是位公平的大叔，既然他会赐予你家一位“怎么能TMD萌到这般田地为啥我娘就没这么萌”的母亲，那自然也会为了表示公平而让你家的宠物失去被宠爱的资本。相比起高须泰子这种即便做陪酒女也能天然得让人舍不得逼她喝酒的萌之存在（一帮死宅男从此出门不好意思将老娘挂在嘴边），高须家的鹦鹉简直丑到了随便丢在仇人面前该仇人就当即会洗心革面痛改前非的地步。然而这一母一子一鹦鹉，却构成了大河生命中最体贴的存在。在大河的父亲不负责任地四处乱跑将她一个人丢下的日子里，龙儿会为她准备可口的饭菜，泰子总能察觉到她微妙的心事，鹦鹉虽丑但也丑得很温柔……（翔武：你确定你是在赞扬那只鹦鹉么?）

在龙儿的鼓励下，大河决定对北村发动正式的求爱攻势。然而那个长相无比神似志村新八但却完全不会吐槽的优秀少年，不晓得到底是后知后觉，还是该说他是城府极深，每次遇到大河整脚的告白，都会用四两拨千金的方式化解，然后又总会在大河心灰意冷的时候，再对这位纯情少女发动挑逗攻势，俨然诸葛孔明七擒七纵孟获的暧昧难明——所以诸葛亮你不好好的去爱周瑜你到底对孟获有多深的感情啊！（翔武：…………）

相比起北村的老奸巨滑，栉枝实乃梨则从名字上就天然残疾得几乎要与“断臂维纳斯”对仗工整。这位在龙儿眼中无比活泼的少女，实际活泼得几乎接近智障的程度——她总会用比正常人更秀逗个百分之二十的言行模式，来让别人对她的存在产生“我以后要是有这么一个女儿，我一定把她掐死”“喂，喂！”的误解。然而实乃梨却是典型的大智若愚的类型，她看似对什么都不在乎，一副完全的乐天派，其实周围所有人的欢喜与悲伤她全都看在眼里，因此在校园文化祭上，当学生会长下令说跑得最快的男生将有机会跟刚成为选美冠军的大河共舞时，除了龙儿，就只有她最了解大河的心情，而率先抢在男生队伍的前头，冲进了奔跑的人群里。那一段她与龙儿的追逐画面，堪称是整部动画里最催泪煽情的经典，实乃梨流着泪将大河的痛苦全部承担，她死命地抓住想要超过龙儿的人，让龙儿赶紧跑向胜利的终点——于是那些原本为实乃梨吵闹个性的人们纷纷丢盔弃甲，开始重新拜服于实乃梨真正的个人魅力下，“就算要掐死，我也一定要把她救活呀！”“喂，喂！！”的呼声在电视机前此起彼伏。

如果只是两男两女的人员配置，不管是怎样的感情发展都逃不过“龙儿×大河”“实乃梨×北村”“大河×北村”“龙儿×实乃莉”这四组配对，了不起原作者突然口味吃得重了些，“龙儿×北村”“大河×实乃莉”这样的配对也不是不能接受（翔武：我就不能接受！！！），只不过随着川岛亚美的介入，数学成绩不好的观众难免因为配对数目众多而混乱了大脑。

亚美亚美在以转学生的身份来到众人面前之前，曾是一个小有名气的模特兼演员。然而为了躲避一个变态跟踪狂的偷拍，她不得不放弃了原本一片大好的演艺事业，跑到了龙儿与大河的班上过起普通高中生的生活。尽管有着北村“青梅竹马”的头衔（话说北村你命怎么就这么好呢?），但亚美亚美却对显然对龙儿抱有更大的兴趣（话说龙儿你命怎么就这么背呢?），因此也成为了绫小路在被翔武催稿时完全写不出稿来的最大阻碍（话说绫小路你命怎么就这么苦呢——恩?这其中好象不存在任何联系啊……）。周旋于两个男人之间的她，吃着碗里的想着锅里的贪婪本性成功地激起了大河的怒火。相对于大河“小而平坦”的未发育儿童式身材，亚美亚美“大且丰满”的体形无疑是让剧情完全有资本糟糕化的实力保证。然而大河却一语中的地发现了亚美亚美潜藏在内心的不自信和懦弱，她对于跟踪





狂的凶狠架势，最终激发了亚美亚美憋屈了很久的怒火，由此展开了对跟踪狂的奋力搏杀，将一台好好的单反相机砸得连相机它妈都认不出来。（翔武：相机有妈么！？）

俗话说“出来混的，迟早是要还的”，大河在与亚美亚美展开“高须龙儿争霸赛”时则以身作则地证明了“胸部就像时间，垫一垫总会有的”（翔武：不是挤么？？？？）的真实性。我们虽不了解在“对付污垢我可有108种方法哦之人间最强去污兵器”的外号背后，高须龙儿是不是还有着“对付平胸女生我可有七十二变哦之人间最强舞娘蔡依林”的兼职身份，然而就大河穿着特制泳衣所体现出的“虽然小了点，但总好过没有”的梦幻侧面曲线，确实显示出了龙儿巧夺天工“上帝不能给你的，我能给你”的高超裁缝手艺。只是该场竞争的激烈程度远超旁人想象，突然遭遇溺水危机的大河在慌乱中丢失了伪乳，直接应了那句“出来伪的，迟早是要飘的”的诅咒，情急之中赶来救援的龙儿把把抓住了正在漂流的伪乳，直接伸手塞到了大河的胸前——“龙儿你根本就是个面恶心也恶的禽兽啊！”的呼声随即响彻云霄。

这两男三女的主角阵容就此集结，即便面和心不和的状况时有发生，并且心和面不和的现象更是家常便饭，但在一片“为啥都十几话了，男主角还不把女主角推倒”的异议声中，男主角确实仍然没把女主角推倒，而“男主角要被男配角推倒了”的传闻则越来越靠近真实。在亚美亚美的别墅里，天时地利人和地酝酿着“今晚龙儿就要对大河下手了吧，他会不会不小心走错进了实乃梨的房间……结果事后发现其实床上的人是北村呢？”的大众期盼式剧情（翔武：其实根本就只是你一个人的期盼吧！？），然而在一片和乐的大家共同煮菜的氛围中，北村以完全书生味的脸却裸着俨然肌肉男的身材走了出来，面对实乃梨忘情的手机抓拍竟然还略带羞涩地松开了仅遮挡私处用的毛巾——“好孩子不该看到这种可怕的画面呀！！！！”面对着实乃梨顿时空洞的眼神，无数心理脆弱的宅男当场泪奔。

本着“这里受伤，就要在那里疗伤”的原则，在动画版里大受刺激的宅男或许还能将“掌中萌虎推倒计划”寄望于在游戏版里实现。

在动画版《TIGER×DRAGON！》大受好评之后，一向绝不放过任何捞钱可能性的BANDAINAMCO，随即宣布将在2009年内推出PSP版的同名游戏，将以正统恋爱AVG的形式重现原作中充满青春欢笑与泪水的校园爱情故事。根据官方所公布的资料，为了不让原作的粉丝因为相同的故事而感到审美疲劳，本作游戏将采用原创剧情，描写的是在原作和动画中不曾出现的“某期间”的新鲜故事，原作小说作者竹宫先生担任故事监修，以保持与原作及动画的关联性。游戏不仅将重现各个角色丰富多彩的表情以及动作，并采用特殊系统还原动画里出现过的角色生动表情，看来有望实现“攻略大河、霸占亚美，一统截肢，天下无敌”的宅男野望。（翔武：你就不怕被实乃梨的粉丝围起来殴么？）



关于青春，我们总有太多梦想：

吃喜欢的人送来的便当，带喜欢的人去赶电影的半价场；午夜的路灯亮了又灭，走在月色下两人的身影被拉得好长……

然而青春始终是青春，只有残缺，才显得完美——喜欢的人未必喜欢自己，喜欢自己的人直到离去才发现真情可贵。于是到了少男少女们的身上，该爱的不爱，不该爱的却爱，听起来觉得好纠结好麻烦，但却是真正生活的写照，不偶像剧了也就不是人生。

那两男三女的故事如今仍在继续着：掌中老虎的娇蛮属性已然全开，凶脸善龙的敦厚越发讨人喜欢，开朗少女的咋咋呼呼没有一刻安静，肌肉少男与学生会长的暧昧似乎全部被打断，还有一个腹黑少女，她有时真诚，有时伪善，但不管这五个人如何吵闹个没完，只要他们聚在一起，就会让人觉得由衷的心安。

《TIGER×DRAGON！》，名字虽然有着“龙争虎斗”一般的凛冽杀气，但温柔的感动无处不在。

不是成堆成堆的感动，而是小撮小撮的感动。不会宛如冰山撞船那般可歌可泣，却也是一点一滴的流入心田，渐渐地就滋润了干涸的裂口，变得春意盎然。

这便是最可贵的一段年少岁月，纵然未必天长地久，始终会驻留于我们心尖，长久了就会变得理所当然。

□文/绫小路义行

■主持 / 翔武
■美编 / 伟哥
■插画 / 风月[illegible]
■版头 / 地狱[illegible]

估计大家拿到这期杂志的时候，已经是过完年了，这也没啥办法，这时候书商大多都回家过年了，似乎每年都是这种情况。我们小编在这里就给大家拜个晚年了。

不知道大家的春节都如何过的，本人就是简单的走走亲戚，简单的和朋友一起玩玩就行了，和我最好的朋友要从日本回来了，得好好出去吃两顿。大家过节如果有什么有意思的事情，不妨写在回函卡上。

[illegible]

翔武：你以为这是神笔马良吗！



提示：GBA早期的一款射击类型的游戏，之后推出过续作，素质可以说是难得优秀。
问题：这是GBA上什么游戏。

猜猜看 第6期

☆PG领奖台☆

[illegible]边角栏中奖的读者 安徽 薛江枫
虽然你边角栏被抽中了，但是猜猜看的答案答错了。
115期图区中奖的读者 黑龙江 刘坤
以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。
113猜猜看中奖的读者 云南 吴迪
答案是:《超级躲避球》
本期猜猜看的奖品是
柯南剧场版10周年纪念章。

新疆 张智业
最近好烦，好象拥有鲁路修的能力，罗罗的也可以。
男，13岁，新疆乌鲁木齐市十三中学分校，QQ419086589

猴哥减肥合理化建议1号草案

我觉得，要减肥的话，心态要好，首先应该有好的生活习惯，要有规律，如早睡早起。不过们做编辑的应该很能做到吧。再有就是少吃一点，多运动一点，还有少吃零食，尽量不要吃甜食，热量太高。另外，不要吃太油的东西，最好是不要靠药物减肥。运动的话，每天都尽量运动一会，当然，运动也要适量，作为学生要运动的话基本上是每天都有。有时候想不懂都不行啊，还有就是要坚持了，我坚持了半年多没有买过糖了，糖可是我最喜欢的了，特别是巧克力，最近才开始吃的。怀念那种味道啊，不过省得钱全都买掌机迷了。（王小波）



翔武：我已经转达给他了。另外，我告诉你啊，零食、甜食、热量高的东西，猴哥都有吃，而且他是中午不吃饭就吃这些东西。我说过他，他说这点东西没个几两，不会增加体重，尽管我和他说是因为热量太高，但他就是不听，后来我只能理解为他就是忍不住想吃这些东西了……说起来，他现在还靠硫酸镁腹泻方法减肥，虽然有瘦下来，但我觉得还是对身体有损害。

另外，本人也非常喜欢巧克力，不过由于热量太高，冬天又是一个容易发胖的季节，最近一直都没怎么吃过了。我觉得学生只要是能坚持运动，就没什么问题，我上学的时候就偏瘦，虽然现在也不胖吧。

这里聊一会高达没问题吧

《高达OO》播到第11话时，题目的真正涵义也逐渐明朗了，OO高达启动TRANS-AM猴，身后会有两个圈，这是什么东西？装饰吗？还是新的GN立场？不难想象O高达的身后有一个硕大的圈，只是屏幕大撑不下而已。ARIOS连出场机会都少得可怜啊，洛克昂表现也是中规中矩，没有亮点。机体粒子化，连高达都学起火影了，不过这也太霸道了，其他机体基本不能攻击到OO啊，而且速度也是霸道的很啊。传说中拥有高攻高防高速超越超梦存在的家伙。露易斯把照片全部删除的画面让人感悟深刻啊。(江苏 蔡鸣枫)



翔武：那个巨大的OO我觉得完全是为了标题硬套上去的，因为到目前位置为什么叫OO高达，官方都没有一个很内涵的解释，而这个解释虽然很直观，但是显得十分KUSO。以后干脆搞个续作或者漫画什么的，一台机器背着5个GN太阳炉，飞过宇宙的时候留下5色五环，成为奥运高达算了。我觉得ARIOS的出场机会应该是在后半期中，玛丽从地球联邦到天人这里，虽然没有直接上过战场，但是这种剧情安排，以后出击是肯定的。再加上新的机体和阿雷路亚有关系，她肯定也逃不掉。另外，那个机体的设定已经有了。

粒子化啊，高达历史上F91是始祖啊，虽然F91的是MEPE（金属剥离），不过效果大致相同，现在OO加上O-RISER的组合都被成为3倍速的F91了……我相信今后会有更夸张的机能。

我是一个无机族，目前攒钱买PSP中

我这里是个小地方，一般人对TVGAME的了解都还在FC和方块机的程度，所以我决心要做第一个买PSP的人。可是……可是……就在新学期刚开学，我班上出现了一台PSP1000，我伤心啊！借来玩了两个晚上，更加坚定了我要做PSP第二人，以及PSP2000第一人的想法！可是,就昨天我在网吧用NDS模拟器玩恶魔城的时候。突然听到后面有一个女的说了一句：“啊，我忘了带PSP来！”我听得当场想哭哦！回到班上，我跟我班上那个有PSP的人讲这事。他说他有一次在下游戏的时候，有个女的说：“啊！PSP！”然后问“什么牌的？”我朋友那个郁闷啊，回答她是SONY的，那女的说“哦，我的也是SONY的”。

我受伤啊，现在对多也只能是PSP第四人了……

有一件事让我很困扰，攒的钱都是家里人给的，这1600可不是小数字，在这里相当于一般人一个月的收入。虽然我家收入在这里算不错，但我还是觉得自己似乎太奢侈了，省下半年早饭钱买游戏机，在这里绝对是疯狂的想法，父母挣钱也不容易。（江西 张智荣）

翔武：看完前半段我的感想是现在的学生真是足智多谋啊，当年我们玩家用机的时候都是去包机。现在有的没掌机，家里电脑配置也不行，店里没有包掌机的，结果都去网吧玩模拟器了……实在是太有才了。不过猴子和八房和我讲过，他们俩在网吧玩过GBC和GBA模拟器……另外就是，那个什么第几人的还是算了吧，照目前这状况，我觉得你买图里这机器进前十有望。



不过你能为家里考虑还是挺懂事的，我觉得自己能为自己喜欢的东西攒下钱是好事，毕竟还是得有点爱好的，要不精神方面会觉得空的，况且也喜欢PSP。如果为家里考虑的话，等出新型机的时候别再继续买就可以了，比如本人，到现在还是1000！

广东 何建达
闪电十一人TP70的宇宙射门如何获得？（目前没正常途径入手方法）
男，14岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街，QQ252478987

众多热门栏目，需要大家一起参与！

游戏研究：每个人都有自己最擅长的几个游戏，相信大家对这些游戏一定都有自己独特的心得研究吧，如果你觉得你的研究绝对够独家，那么欢迎你拿出来和玩家们一起交流。

口袋迷俱乐部：刚刚恢复不久的口袋迷俱乐部栏目非常需要你的支持。把自己的游戏心得或在玩口袋时候的趣事以及对口袋的感悟文章。如果你觉得你自己组得队伍够强，还可以把队伍配置和使用心得拿出来和大家交流，另外，如果有不足得地方还可以受到资深玩家的指点。

任性贴图区：收集广大读者们的原创画稿，如果你自己有，就可以发给我们。

PG博客：在游戏时遇到的事情或者对游戏的感悟、自己的游戏史，以及对游戏或当今业界的看法，都可以在这里发表。

翔武的挑战状：在掌机迷DVD中准备播放的全新栏目。将由玩家给翔武出题，由动作达人(自称）翔武来进行挑战。题目可以偏难，可以加以一定限制要求。小编将会从每期出题玩家回函卡中抽取一个题目让翔武来挑战，当然，是要有视频影像的。这位动作达人（自称）到底能不能完成这些难题呢？拭目以待吧！

注：题目内容可以从掌机上为主，也可以从一些FC游戏中挑选。

DVD高手影像：如果你有影像录制条件的话，就来在这里展示自己的游戏水平吧！

◆所有投稿者注意

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细地址、真实姓名、身份证号、邮政编码。不然稿费是无法发放的。此外，没有自己身份证的朋友可以用家长的姓名、身份证号及联系方式。

2、电子邮件一律使用DOC或TXT格式，尽量附相关图片。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、本刊不接受在网络或其他媒体上已登载的稿件。发稿一星期内会有编辑通知是否被录用，如果被录用，在刊登一个月后才可在其他地方发表。最后，请勿一稿多投。

◆投稿方式

来信请至：北京东区安外邮局75号信箱 掌机迷 收

PG@VGAME.CN

邮编：100011



攻略能不能实现全中文化？

这期收到来信，有几位读者反应攻略中还是有些日文，特别是资料表格，毕竟现在玩家们玩的都是汉化游戏，才能享受到游戏真正的乐趣，而且汉化版中的怪物和道具名字基本都汉化了，但是PG上那些攻略和资料中都是日文的，实用性大跌，有没有什么可以解决的办法？

翔武：这个问题一直都是比较麻烦的，小编们也明白现在的现状，只是很无奈。玩家都玩汉化游戏，但是最先推出的都是日文版或英文版，汉化版推出的时间也不固定，做攻略什么的都不能以汉化版的时间作为标准。再有一点，因为前面这个原因，汉化版中的译名也无法确定，我们如果按自己的翻译译名写资料性质的东西，很可能会出现无论是汉化版还是原版，都对不上号的情况（除非像一狼这种是DQ汉化组成员，可以作为标准），那样就更麻烦了。

所以现在资料性质的东西保留日文原名是出于大家刚拿到日版玩的时候方便对照用的，希望各位读者能理解。不过，我一直希望我们的翻译如果哪天和汉化组不谋而合就好了。

看PG，回顾2008，展望2009

2008年就这么过去了，因为奥运会PG停了一期，这次春节不知PG会不会又停一期，希望不会啦。如果停了那不是要等两个月？其实对我来说直到08年入手NDSL和白金之后，就开始买PG，现在真是越来越喜欢它了。对于2008年，我很高兴通过PG认识了许多各地的口袋迷，但高兴归高兴。踏入2009年，对于高三学生来说，可能怎么也高兴不起来，最后的冲刺真的有点紧张。或许许多人认为PG改为月刊不好，但我认为PG改为月刊不仅让我们省了钱，更让高三的学生省下不少时间，凡事都有两面性，我们应该注重好的方面啊。



新的一年，新的开始，希望新的一年PG可以一路顺风，口袋妖怪可以愈发愈大，各PG读者快乐每一天，编辑也要加油啊！

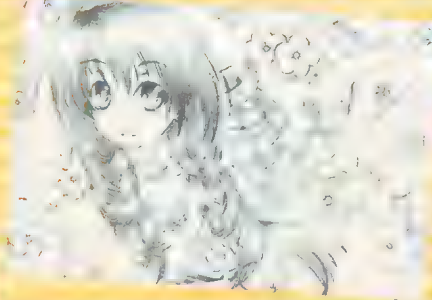
顺便公开我的口袋迷群:54297849，因为边角栏实在太难上了。（广东 吴伟杰）



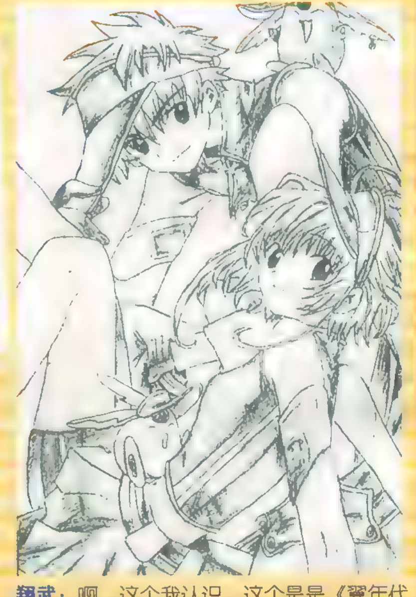
★任性贴图区★



翔武：看来我对动漫的了解是越来越少了，这个人物我也不知道是谁，不过刘畅同学这个颜色看起来很舒服，还特地用相纸打印。



翔武：这个人物就不认识了，难道是自己原创的吗？线条画的很好看，特别是头发部分，眼睛感觉有点大了。



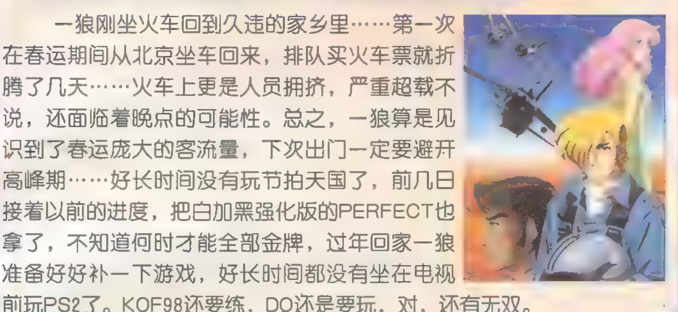
翔武：啊，这个我认识，这个是是《翼年代记》吧！不知道说错没说错，不过蔡昱读者画的非常不错。



任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

交友 广东 梁俊雄 把汉化版放到日版主机中，玩的游戏是日文还是汉化？（是汉化）
男，14岁，广东省阳江市东风二路创业豪园，QQ892960003

终于见识到了春运的恐怖

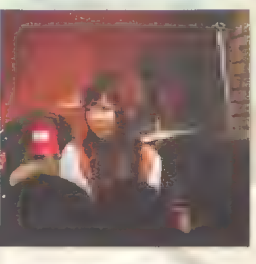




一狼刚坐火车回到久违的家乡里……第一次在春运期间从北京坐车回来，排队买火车票就折腾了几天……火车上更是人员拥挤，严重超载不说，还面临着晚点的可能性。总之，一狼算是见识到了春运庞大的客流量，下次出门一定要避开高峰期……好长时间没有玩节拍天国了，前几日接着以前的进度，把白加黑强化版的PERFECT也拿了，不知道何时才能全部金牌，过年回家一狼准备好好补一下游戏，好长时间都没有坐在电视前玩PS2了。KOF98还要练，DQ还是要玩，对，还有无双。

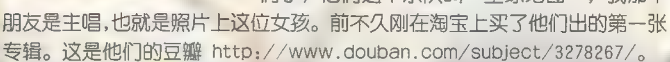


人生中第一场演唱会是好友的

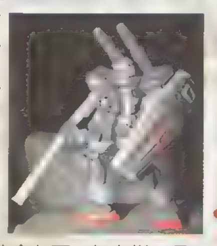


很多人，特别是年轻人都喜欢看演唱会，我虽然也算是年轻人吧，但是却属于不爱看演唱会的一类。一是觉得花钱太多，二是觉得站着太累，所以没有这种经历。

不过这次不太一样，我去看了一个小演唱会，是在酒吧里。演出的人正是我的好朋友，她们虽然还是个同人乐队，但是写出的歌我都很喜欢，可以说是治愈系型的吧。忘记介绍他们了，他们这个乐队叫“星球地图”，我那个朋友是主唱，也就是照片上这位女孩。前不久刚在淘宝上买了他们出的第一张专辑。这是他们的豆瓣 http://www.douban.com/subject/3278267/。



那啥，真的这么快就过去了





真是不知不觉，2008年就过去了呢。在冬日旷野（去年冬天哦）中独自漫步的写意，拿到改版后样书时候的喜悦，在闷热的房间里赶稿的苦闷以及搬回自家时的感动，这些东西都时不时地闪现在自己眼前，不知不觉地09年一月份都过了一半，却总感觉还活在08年呢，难道这是，老人的心态吗？！这可不好！趁这段时间，赶紧打通09年第一个游戏把自己拉过来吧！

顺便诸位高达饭，尤其是UC饭们，大家来看看这个东西，怎么样？是不是陌生却又似曾相识呢？无奖竞猜：谁知道这是啥的话，欢迎来函回答哦。话说最近没空玩高达对高达，明显退步了……去盟区补习MH和GVG预定。

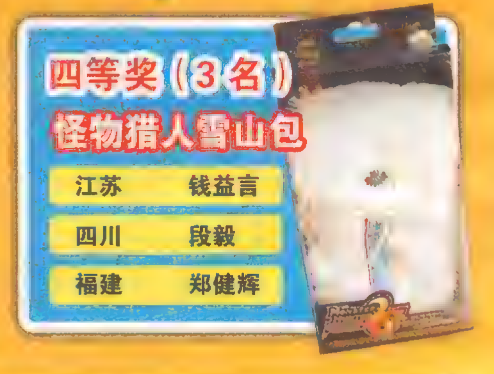
最近学习紧张啊，快高三了，连看掌机迷的时间都挤不出来了，但我坚持会买。
女，17岁，江苏省无锡市滨湖区滨湖镇永福新村，QQ510762580 江苏 陆媛媛













五等奖5名

精致
动漫挂饰

广东	姚耿
辽宁	冯建
广东	萧斌
江西	王子成
安徽	尹通达



文/包子 美编/伟哥

碎碎念：琴已经买到了，交了厚厚一沓子钱以后，终于拿到了我的琴，好感动。现在把琴看的比啥都重要，白天我出去一定要把琴和琴盒放床上，为了保证温度还要盖上被子。同时为了严格控制家里的温度在25度。湿度在38度。现在暖气空调电暖气一起火力全开，同时两台加湿器也都不停的吞云吐雾。总之，我终于体验到“甜蜜的负担了”。嘎嘎~

动漫世界中的十二生肖——猴(上)

进化未满型

提到猴子你会先想起谁？我打10本《掌机迷》的赌，你会以为我这期第一个要说孙悟空。好吧，为了让每个人都多买10本书，我只能先来谈谈这个未发育完全的红毛猴子了。



↑记得那时收集了很多这种张图的海报和卡片。

夸张的红色头发，总是带着憨笑着的大饼脸，还有那锐利的足能杀死人的眼神，以及那时常伸进大裤衩子里的邪恶的手……。

作为一个现在80后基本无人不知无人不晓的漫画的主人公来说，他很平凡，既没有吃恶魔果实使得身体某个部位能伸缩自如。也没有腾云驾雾口吐霹雳的特殊体质，更没有浸泡过魔晃温泉照射过‘嘎嘛射线’。更不要说驾驶高达召唤通灵兽的灵力了。但是就凭借着惊人的弹跳力和毅力，以及憨厚的笑容和那一头鲜红的头发，这个性格热血搞笑的红毛猴子。却掀开了国内动漫市场的新篇章。曾经多少个放学的傍晚，一群男生在马上上迎着夕阳奔跑，只为了能早点回家看到樱木再次扒下赤木队长的裤子，而女生整天花痴一样的拖着腮帮子说一定要找到一个流川枫一样的男朋友。又曾经有多少男生，在看过这猴子后，偷听到隔壁女生喜欢打篮球的男生后。也整天也模仿着他的笑声，高喊着我是天才，然后伴随着下课铃声冲出教室奔向球场？又有多少人在看过他那大饼一样的笑脸后，也终日学着他，整天把俩手揣进裤裆里＝　＝＋（翔武：这话听着越发古怪了…）

当然，自从达尔文先生发现了猴子和人类的那点不能说的秘密后。人类就发现原来猴子也和人类一样有很多共同点，自然也包括群居的习俗的，所以自然在一只成功的猴子背后，

问答 云南 李明潞 那个，DSL支持什么格式的电影播放？（某编：目前只支持DPG）
男，16岁，云南省曲靖市军分区干休所，QQ896243961

就一定会有一群默默支持的猴子。于是除了这只红毛猴子和野猴子，赤木刚宪、鱼住这两个重量级的大猩猩就构成了这部史诗般的动画。都说三个女人一出戏。其实三只猴子也是有可能的，只不过会很暴力而已。……


↑又让大家失望了，没敢放手揣在裤裆里的图。

现在当年那些迎着夕阳奔跑的同学们都早已经捧着《掌机迷》偷着乐呢。时过境迁。如今网络发达了，日本动漫随时可以看到最新的，猴子也‘猴才辈出’，但是还是不可否认这只红毛猴子在漫画迷心中的地位，不管你是如何觉得这部动画你已经看了无数次了，剧情已经倒背如流了。但是，当熟悉的节奏再次想起。运球的声音伴随着鼓点就会再次点燃你的灵魂，来吧，让我们跟着猴子一起奔跑吧！

外星人移民型

好了，说完了那只红毛猴子，终于能谈谈悟空了。不过不是中国的那只，而是原本被派到地球负责毁灭地球结果最后被摔成痴呆的外星猴子。虽然是根据中国的神话而演化过来的动漫角色，同样拥有筋斗云如意棒。但是，《龙珠》里的悟空的人气要远远高于小说中塑造的传统形象。至少在无数国内玩家的童年记忆中起着不可替代的作用。同时也被无数人认为代表了一个漫画时代的巅峰。

在之前，提到孙悟空，人们的闹海中总是浮现出那个浑身长满长毛。瘦的跟猴，哦，不好意思，本身就是猴的齐天大圣。动不动就挠挠脑袋择择毛，上蹿下跳的没有一分钟能安静下来。但是当这个皮肤白皙呆头呆脑的小个子甩着尾巴站在你面前的时候。所有人都眼前一亮。诶？这个发育过度但还有尾巴的家伙，真的是孙悟空么？非但紧箍咒，连标志性的红色的猴屁股都没有。更别提猴子的野性了。但是当那个夜黑风高的满月夜里，悟空狼性大发进化后，大家终于明白了，原来中国的传统神话和西方的恐怖传说真的能在此非常完美的融会贯通。原来这个小家伙真的是“真孙悟空转世”，当时看走眼只是因为他还没有碰到给他四个星的人……

不仅这个小悟空改变了大家对“瘦猴”的看法，悟空长大以后，那高大的背影，那坚实的肌肉以及那传说中的武林绝学龟派隔山打牛。都让从小受到传统漫画“猫和老师”熏陶的同学们眼界大开。“原来悟空退了毛竟然是这么精悍。而且还会变身嗟！”。并且我们终于发现了他除了会变身的野性，动不动就把上衣脱个精光，袒胸露乳的高声嘶吼……

同时，悟空和牛魔王剪不断理还乱的关系终于又在牛魔王的女儿琪琪身上得到了全新的诠释。这只外星的猴子非但不吃斋念佛，还与妖怪斯通生下一混血战士。堪称星际模范爸爸。

虽然《龙珠》一开始故事的设定的确是《西游记》中的世界观和框架，但是慢慢的随着故事的推进。悟空开始扯下尾巴改发气功波了（莫非得道了？）。八戒也可以变身了。而唯一神似唐僧的光头老头子也开始偷小女生内裤了，这还不算什么。到了后面非但没见到如来佛祖,反而集体“相逢在宇宙”。开始星球大战。仔细想想变化还真是大啊。而尾田桑也受到《龙珠》的影响,恶魔果实画的差不多了,就开始用霸气了。而且橡胶人也不再所向无敌了，因为克隆机器人都会发气功波了。希望不要演化成“星球大战”。(翔武：我说,你这家伙怎么又拽到《OP》上去了,给我回来!= =+)。哦,说远了,总之,龙珠中的悟空,绝对是第一个让广大玩家改变对猴子看法的动漫人物!



↑收集龙珠的手版也算是我下一个目标吧。

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 请问我用AK2烧录卡为何玩不了《梦幻之星ZERO》，已换官方最新版内核，LOADING时候就白屏了。

八房■ 《梦幻之星0》采取了保护措施，需要使用金手指或者补丁修改后才能运行，如果打了补丁之后仍然白屏的话，可以在进入游戏时候长按A键不放，使用旧内核运行。部分ROM（可能是补丁的缘故）虽然能够正常运行，但联机时如果存档（如保存表情、整理仓库）就会掉线，这种情况的话可以换用非官方优化的AKAIO 1.3rc1内核（说来这个内核最近很勤于更新，比官方的好用一些）。

问 请问为何我用PSP玩PS转的《最终幻想6》，进入菜单的时候总是要暂时停顿一下（大概2秒）？我用的转换工具是PSX2PSP。

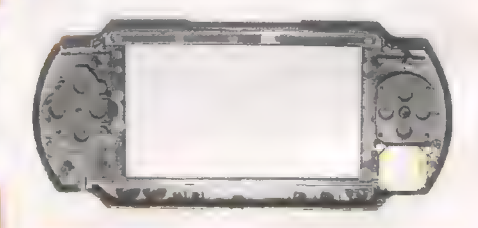
八房■ PS版的《最终幻想6》开菜单本来就是慢……不过没那么严重就是了。你可以试着用最新版的PSX2PSP1.4.3进行转换，如果卡里有很多东西或者很长时间没有整理过，可以考虑进行磁盘碎片整理，也有助于提高速度。

问 请问R4用的樱花播放器是否完美，有没有中文版？樱花播放器比起MOONSHELL好在哪里？

八房■ 樱花播放器本来是M3R烧录卡专用的，其他烧录卡适用版大多数是破解版本，所以有些小问题很正常。R4目前有破解版的中文樱花播放器。这个东西比起MS来最大的优点是播放DPG电影功能进行了优化，画质和流畅度较好，此外还支持OGG格式音乐的播放。缺点是内存占用较高（其实NDS内存才8M），所以在打开某些很大的TXT文档和图片时容易出现死机现象，尤其是TXT文档超过1.5M死机概率很高。

问 我的PSP最近右边的按键有点不好用了，经常按下去弹不起来，换导电胶片多少钱？能否自己换？L键的呢？

八房■ PSP的导电胶价格比较便宜，不超过20元（网购，便宜货才5元）。但PSP本身的结构略复杂（1K和2K也有一些差别，3K我没拆过……），所以不建议动手能力不强的玩家自行拆解。L和R键其实也是导电胶式而不是垫片式，可以一并更换。PSP的固定螺钉有5个，除了后面的几个之外，机体下部也有一颗不要漏掉。



问 请问《DJMAX PORTABLE黑色立方体》有多少首歌？与之前的《酷懒之味》一样嘛？如果想要买正版的话，多少钱入手比较划算？

八房■ 曲目是不同的，《DJMAX P BS》大概有将近40首歌曲，难度较高，一开始开放的大致有20余首，略微FANS向，与《酷懒之味》比起



来有相当一部分曲目不同。正版的价格随着时间变化，建议随时关注网店进行订购，只是有一点需要特别注意：千万不要买本作的限定版。虽然华丽的概念图上赫然写着“赠送黑盒音箱”，不过事实上……有请小白鼠同学上图。

问 请问在初代《超执刀》中，第十五关的拆炸弹如何才能完成？焊芯片时候总是爆炸失败。

八房■ 进入到焊毁芯片的环节后需要随时注意上方的温度感应器，一旦温度过高便会爆发。从下方的芯片焊起温度上升会略微缓慢，可以用消毒水撒在感应器上降温。焊毁核心之后需要在短时间内迅速切除所有红线，要注意及时切换工具抓紧时间（建议把超执刀留在这里用）。

问 请问在《高达对高达》中，连招的伤害衰减究竟是怎么算的？为何圣盾的格斗+捕获自爆打不死400血的敌人，自由的连续觉醒格斗威力却非常大？

八房■ 伤害衰减是只要构成真连技（中途对手无法自由行动）便会产生，所以圣盾的枪+自爆和X的援护+月光伤害都差强人意。自由的连续空SN格其实对手中招时是可以受身的，只是时机非常难于把握，很难躲开，所以看起来非常像是真连技。比较特殊的是GP02，用光剑打倒之后以核弹压起身，虽然对手起身后可以行动，但绝对躲不开核弹爆破，所以也有一定的伤害修正。

问 我最近在玩PSP的《益智方块 战神的挑战》，请问宠物除了加技能之外还有什么么用？如何才能骑宠物不遇敌？

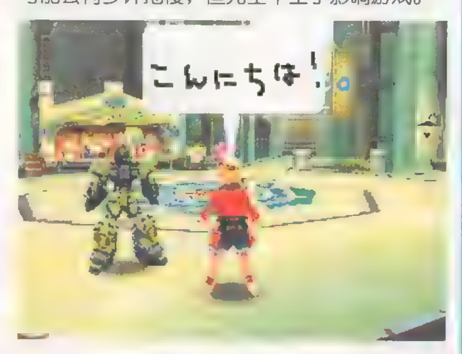
八房■ 宠物除了附加技能之外还会影响主角的速度，这决定了玩家与敌人对垒时出手的先后。此外想要避免随机战斗的话，需要在城镇中与宠物进行限时战，提升宠物的级别，只要宠物比地图上的敌人级别高，就可以直接踩过去不用战斗了。话是这样说，游戏后期，敌人和我方都会很快达到50级满级，想要用宠物避免战斗还是要趁早啊……

问 我的PSP2000型玩得较勤，我就另外配了一块电池，用一个座充充电，但某天充电完成后我发现机器启动不起来了，黄灯闪了一下就灭掉，再充电时候却显示电量满，请问这是PSP出毛病了还是电池的问题？要修理的话得多少钱？

八房■ 如果另一块电池能够正常启动的话，那就不是机器的问题。这种现象是电池的故障，叫做“锁电”。你可以试着把这块电池放着几天不用然后再试试，一般可以启动来，如果还是不行的话，可以手工放电，随便找个导体（比如铜丝）把电池的正负极接起来，绑上个小灯泡什么的，电放掉之后就可以恢复正常了。不建议用组装座充充电，因为组装配件的质量很没保障，也没有过充保护。

问 梦幻之星0如何WIFI联机？需要平台或者网卡吗？玩起来卡不卡？

八房■ 首先插上无线网卡（转换成接入点模式），之后使用NDS进行WIFI设置，搜索热点、设置信号。保存完毕后连接到WIFI服务器即可。第一次联机可以得到FC号码，可以与朋友们交换号码进行联机，或者在大厅中随机拉人协作。梦幻之星0联机时，只要网络质量相对稳定，联机还是不会卡的，同屏对象多或者效果复杂的时候可能会有少许拖慢，但完全不至于影响游戏。



↑在编辑表情后的存储界面断线是旧版本内核所致，要记得及时升级自己的烧录卡。

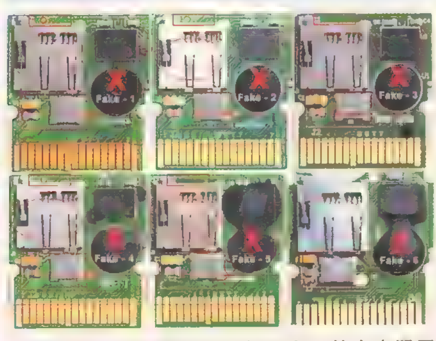
游戏单问

问 我当年买烧录卡的时候不当心买了一块假的DSTT烧录卡，后来升级了DSTT的新内核，说我是假卡，就把烧录卡给搞坏了，这也太不厚道了吧！请问还有没有挽回方法？

八房■ 烧卡这事确实是很不厚道的，你可以拆开卡，来看看自己卡的芯片型号。确定型号之后，你可以下载专门工具“DsttFlashWriter 0.02”。下载后解压，得到DsttFlashWriter.nds和DSTTDUMP.BIN到另一块能运行的烧录卡里然后运行，会黑屏之后提示换卡。此时拔出烧录卡（放心，不会对机器或者卡造成损伤），之后插上坏掉的DSTT，按A键。如果型号合适，操作方法正确的话，应该就可以修复坏掉的卡了。修好的卡再要升级，请务必使用不死机版的专用内核。啊对了，千万不要把这个东西使用在其他烧录卡上，否则可能是会坏的哦。还有就是，DSTT上需要插TF卡，要记住。

可修复晶片列表

AMIC	A29L400T
AMIC	A29L400U
AMIC	A29L800T
AMIC	A29L800U
EON	EN29LV400AT
EON	EN29LV400AB
ATMEL	AT49BV001A(N)
ATMEL	AT49BV001A(N)T
SHARP	LH28F160BGBH-BTL
INTEL	INTEL 28F800B3T
INTEL	INTEL 28F800B3B
INTEL	INTEL 28F160B3T
INTEL	INTEL 28F160B3B



↑朋友们有兴趣的话可以拆开自己的卡来看看。自从r4挂掉，dstt逐渐有抬头的趋势了。

问 我的记忆棒读不出来了，插机子里指示灯就一直闪，就是读不了。有时候读出来后只显示剩余容量，可一个游戏图标都没有。有一次读出来发现游戏存档很多损坏，怪物猎人的档也没了，只能从头玩，之后就又读不出来了。记忆棒甚至连格式化都说有内部错误，如何拯救？

八房■ 这种情况就是记忆棒坏了，你可以试着用读卡器来读取，如果能成功打开的话把里面的东西拿出来备份即可。可以试着用WINDOWS的磁盘管理格式化，之后再用PSP格式化，不过这种东西出了毛病总是有点不稳妥，还是建议换一块。

问 我使用AK2烧录卡，为了玩雷顿教授从同学卡里拷了个内核，可是每次进游戏都死机，后来说是ROM需要补丁，我就换了一个ROM，但每次开机还是自动就处理存档然后白屏了，为什么呢？虽然现在我已经重装内核弄好了。

八房■ 仔细想了下，你同学可能是设置了自动运行，这样开机后会自动进入上次玩过的那个游戏，加上雷顿教授本身有反烧录措施，所以每次读进去都白掉。这个功能在烧录卡设置菜单里，将“自动启动”设置为启用即可开启。以后想要退出的话只要在进入AK菜单前按B键就可以了。

问 救命！我前段时间买了一台PSP2000玩着，但为了玩游戏升级，我一不小心把机器升级成官方的5.0了，本想找朋友用神奇电池降回来，但朋友说我的PSP主板是什么TA88型号的，不能刷机，怎么办？难道以后只能玩UMD了？

八房■ 不用着急……PSP2000后期推出了TA88主板系列的主机，在这个型号的主机上无法制作神奇电池。不过TA88主板有三个型号，分别是TA88-V1、TA88-V2和V3，其中V1和V2虽然不能制作神电，但TA88-V1主板可以用神电V5刷机，TA88-V2主板可以用这个神电V6刷机，唯有TA-88V3主板目前不能刷。既然你以前玩过游戏，就证明你的板子应该是V1或者V2，这种情况可以去电玩店用新版的电池刷回来，不能用的话可能是神电的版本太旧了。朋友们买PSP2K的时候要注意看包装盒上的编码，如果包装盒编码下面印有“G ”字母就证明本机出厂系统为“4.01”或者“3.95”，V3主板的可能性很大。

交友·山东 韩雷
目录应该分NDS和PSP的，方便找攻略（汗，这个嘛……）
个人信息保密，QQ：995541378



问 我下载了一些NDS修改补丁，但由于我玩的ROM是汉化版的，所以补丁不管用，请问能不能既保持汉化，又让修改补丁生效呢？

八房■ 一般来说，补丁都是为了CLEAR ROM准备的，所以不单是汉化版，RIP版、修复OVERDUMP版、其他语言版本等也都无法使用补丁。对于某些持续生效的补丁，可以用有相同功能的金手指码代替（需要烧录卡支持金手指），也可以试着先用打过补丁的原ROM体现效果（比如存一个钱全满的档）再把存档适用回汉化ROM。如果本身汉化也是通过补丁实现，还可以试着先打修改补丁再打汉化补丁。

问 请问我用NDS模拟器NO$GBA玩一个游戏玩到一半，想把这个存档拿到烧录卡上玩了，如何操作？反之我想用烧录卡的存档在模拟器上玩呢？

八房■ 可以的，首先来讲一下烧录卡存档的导入。部分烧录卡可以将存档名字改成和ROM(AAA.NDS的话把存档改成AAA.SAV）一样，与ROM放在一起，打开模拟器就可以载入。有一部分烧录卡需要略加设置。首先打开NO$GBA的路径，找到NO$GBA.INI这个文件，用TXT文本打开。里面有很多参数，其中靠下的地方有一条SAV/SNA File Format == Compressed，将Compressed改成Raw(注意大小写)，之后把存档改名放好即可。如果还是认不出来，再把存档放到BATTERY文件夹里就行了。导出亦然，先打开模拟器读取存档，然后更改存档格式后存盘。

问 天啊，现在市面上到底有多少种R4啊，我的R4想换了，去某电脑城转了一圈，想买块新产品，结果看到了四五种烧录卡都叫R4，究竟哪些是真货，哪些是仿品？

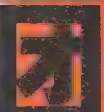
八房■ 说起来确实，前几期还提过有两种R4的事情，结果最近类似产品一下多出来了啊……给大家列举一下吧。R4“家族”现在有元祖R4、R4海外版、R4Ultra、R4Pro、R4New、R4II、R4III（Upgrade）、R4ADVANCE、R4SDHC、R4DELUXE、R4I以及以前报道过，但现在已经近乎销声匿迹的R4EXTRME，或许还有其他（比如那种内置存储媒体的老式假R4），但我实在懒得找了。随着元祖R4被老任给办掉，各种仿品也好，挂名品也好都如同雨后春笋一般冒了出来，本质上有老R4改版、DSTT仿品、AK2仿品、拼凑内核、NDSI用新品等等。有些卡可以通用仿造对象的内核，有些则有自己的内核，质量实在是良莠不齐，所以如果现在买烧录卡的话不妨买带I字辈的，传统烧录卡的话R4也不是第一选择……了吧。都上图的话也别写别的了，大家自重吧。



问 问个比较严重的问题，我几天前买了NDSI，当时的版本是1.0J，后来任天堂免费提供几个小游戏，我想玩，就打算把机器升到1.2J，可是升级到一半的时候机器掉到地上，结果断电了。再开的时候虽然能正常开机，但是音乐有爆音（很刺耳的吱吱声），下屏显示也不正常（有错版，有时显示支离破碎的画面），怎么办？此外，如果我升到更高版本的话，新出的那两个烧录卡还能不能用呢？

八房■ 汗，这种情况比较少见，你可以试着看看NDSI系统设置里的“初期化”选项还在不在，如果在的话试着重置。否则就只好去维修了。其实如果实际使用不受影响的话，估计错误也不大，下次再升级没准就能修复了。大家给机器升级(PSP也好ndsi也好)一定要注意保持电量稳定啊。至于烧录卡，起码到1.2J为止，AK2i还可以正常使用，至于其他的产品(R4I和DSTTI)以及更高的版本是否适用，这里可就不好说了呢。

秘技侦探团



Cheats and Unlockables

NDS 银魂 阿银转职救世界

吉叶银玉特效

与星海坊主对战时使用“ハゲ”“ヅラ”（秃子和假发）组合可以对其造成无法回避的999点伤害。

向桂使用“ヅラ”时桂会口误“桂じゃないヅラだ。あっまちがえた桂だ”。

密码职业道具

前往ヘドロの森，在道路尽头的密码机输入指定密码即可获得以下职业。

万屋大暴れセット：KIBXC

真撰组御用だセット：PD7V3

ボンバーセット：Y3GMD

ストーカー御用达セット：D2ZU7

ヅラじゃないセット：P8MAS

マダオ一直线セット：S6JD2

ドSの帝王セット：1NYCA

NDS SIM CITY DS 2

スマイはキから:古代あけぼ奖励地图开启。

いつもオマツリ：ニッポンかいこく奖励地图开启。

キットあしたは：ニッポンせいちょう奖励地图开启。

ブタはビミビミ：ヨーロッパげいじゅつ奖励地图开启。

モクモクえんとつ：ヨーロッパさんぎょう奖励地图开启。

ここほれカイタク：アメリカはんえい奖励地图开启。

きみならドースル：现代おんだんか奖励地图开启。

いまならマニアウ：おんだんかのけつまつ奖励地图开启。

デンセツのとし:完美古代あけぼ地图开启。

オウゴンのじぱんぐ：完美ニッポンかいこく地图开启。

トーヨーしんぴ：完美ニッポンせいちょう地图开启。

マバユイおひさま：完美ヨーロッパげいじゅつ地图开启。

キカイのみやこ：完美ヨーロッパさんぎょう地图开启。

クウゼンぜつご：完美アメリカはんえい地图开启。

ドコマデいくのヨ：完美现代おんだんか地图开启。

ヨミガエルだいち：完美おんだんかのけつまつ地图开启。

タンマリまるもうけ：资金达到最大值（可多次使用）。

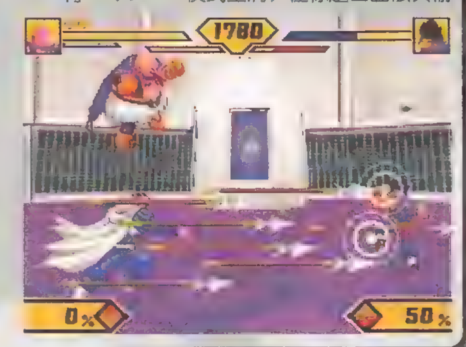


NDS 龙珠Z 舞空烈战

魔人贝吉塔

将マキシマムバトル的Mania Rank难度全清，之后将光标指在超贝吉塔上，按住R键不放按A，即可选择魔人贝吉塔。

将マキシマム模式全清，在标题画面依次输



广东 刘浩嘉 小编们是否对3000破解持有乐观态度呢？（当然！）个人信息保密

入↑+X+↓+Y+L+R+L+R+开始键，之后按住R键不妨按A，即可选择ネコマジンゼット支援角色。

[illegible]

孙悟空+超级赛亚人2孙悟饭+巴达克
超孙悟空+青年孙悟饭+超级赛亚人3悟天克斯
超贝吉塔+超特兰克斯+超级赛亚人3悟天克斯
佛利萨+完全体沙鲁+魔人布欧（恶）

PSP 侍道

[illegible]

从头开始游戏，选择“刀藏”，在刀藏的画面依次输入↑、↑、↓、↓、←、←、←、←、←、→，即可出现一把状态全满的刀（种类随机）

[illegible]

建立人物时将光标指在主角的名字上依次输入L、R、L、R、L、L、R、□。或在角色选择画面按住△+□，按开始键。

[illegible]

对战暂停中输入依次输入L、R、L、R、L、L、R、□。



PSP TO LOVE 临海学院篇

[illegible]

在どっきどき妄想模式中按照以下组合依次选择即可获得对应音声。

◎「沙姬」+「告白」
◎「ララ」+「大人」
◎「御门」+「告白」+「エプロン」
◎「メイ」+「战斗」
◎「メイ」+「告白」
◎「沙姬」+「网引き」
◎「春菜」+「大人」
◎「ルン」+「はだけ」
◎「唯」+「スイカ割り」
◎「金色の暗」+「告白」
◎「金色の暗」+「缉缚り」
◎「ルン」+「告白」
◎「唯」+「告白」
◎「メイ」+「日常」+「入浴（ララのCG）」

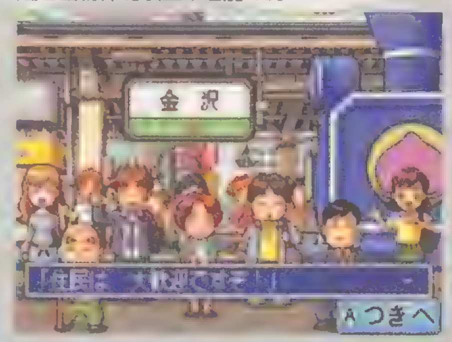
NDS 桃太郎电铁20周年

[illegible]

游戏时间10年以上，在每年12月到2月间使用“虫メガネ”，调查鸣子站下方温泉的图案即可看到解说和隐藏画面。

[illegible]

购入冈山线的“桃太郎ランド”（1兆日元），之后全物件的收益率增加5%。



NDS 超时空之钥

[illegible]

金の石：グランドリオン升级之后，以青蛙打头，进入中世的デナドロ山，在敌人投掷石头的场所抓住石头。

银の石：黑の梦出现，原始的ラルバ村被烧后，与倒下的ヌゥ对话即可获得。

白の石：除未来之外，在黑の梦最深处打倒テラミュータント，房间的宝箱中获得。

黑の石：在古代的ジャールの町按水、风、火的顺序调查三册魔法数即可出现隐藏房间。古代ジール王国崩坏后就无法取得，要注意。

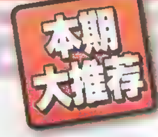
青の石：发生虹色の贝事件后，去中世的巨人のツメ。从落穴落下，前面房间的宝箱中获得。

[illegible]

在原始时代的かりの森与敌人交战，大量收集羽、牙、角、花びら等素材，之后去テントの交换所，用牙和角交换太古の剑，羽和花びら交换マゲマハンド之后卖掉，即可获得大量金钱，通常10分钟内可以获得10万元左右。推荐アザーラ战前进行。



New Releases 新作游戏发售表



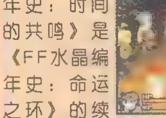
放寒假了，对于一个学期没有碰主机的玩家来说，游戏可以说是攒够一定数量了。不但如此，最近一段时间游戏还处于爆发阶段，不要说度过这个寒假，认真玩的话，玩到开学前一个月都差不多够用了。《最终幻想纷争》这部作品在上个月的热卖中取得了好成绩，卖出了80万，估计突破百万不成问题了。本期截止统计时间：2008年1月15日。

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

01 29 [illegible]年史 时之共鸣





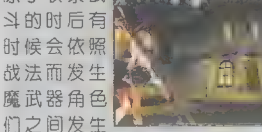
《FF水晶编年史：时间的共鸣》是《FF水晶编年史：命运之环》的续作，也是首款支援跨NDS／Wii多人连线同乐的游戏，两版本将收录相同的内容，NDS版采用双萤幕显示与触控笔操作，玩家也可以通过WI-FI联机。

01 29 世界传说 光明神话2



《世界传说 光明神话 2》将在前作角色的基础上追加系列角色31名，总登场角色数量达到50名，其中系列最新作《薄暮传说》的主人公佑利也将登场。另外玩家可以上传／下载自己的角色，还可以免费下载装备道具等。

01 29 噬魂者 战斗共鸣



除了收录战斗的时后有时候会依照战法而发生魔武器角色们之间发生对话，玩家还可以趁交谈开始的时候按画面上出现的按键来提升共鸣量表的交谈系统之外，还有战斗中魔武器角色会改变外型支持玩家战斗的Tuck攻击。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

1月发售游戏列表

01.15	女神异闻录 恶魔幸存者	ATLUS	SRPG
	DS占卜生活	任天堂	ETC
01.22	怪物赛手	KOEI	RAC
	犬神家一族	FROMSOFT	ACT
01.29	最终幻想编年史 时之共鸣	SQUARE ENIX	ARPG
	太平洋之岚DS	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	塞拉岛的炼金术士	GUEST	AVG
	吸血鬼骑士	D3 PUBLISHER	RPG

2月发售游戏列表

02.05	命运连锁	NBGI	ARPG
	柯南金田一少年事件本	NBGI	AVG
02.11	马里奥与路易RPG3	任天堂	RPG
02.12	神宫寺三郎DS 隐藏的真实	ARCSYSTEM	AVG
02.19	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
02.26	龙舞	SUCCES	PUZ
	游戏中心CX 有野挑战状2	NBGI	ACT
月内	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	RPG

3月发售游戏列表

03.19	黑执事 幽灵＆鬼怪	Square Enix	AVG
03.28	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
月内	杀手13 追查文件G13	MMV	AVG

发售日未定

年春	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	无限航路	SEGA	RPG
	第七只龙	SEGA	RPG
年内	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
	二之国	LEVEL5	RPG
	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
	PostPetDS	MMV	ETC
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	蜡笔小新 呼风唤雨的粘土大变身	NBGI	ACT
	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
未定	SAGA 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG

天津 王天伟
最喜欢八房了，好想要个八房的手办！
男，19岁，天津宝鸡区

未定发售游戏列表

吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
最后的子弹	FURYU	AVG
八个墓村	FROMSOFTWARE	AVG
大剑DS	DIGITALWORKS	ACT
超心理搜查官	TECMO	AVG
手话之森	STARFISH	AVG
另一个时间 镜中侦探	ARCSYSTEM	AVG
忍者乱太郎DS	russel	ACT
龙珠Z 塞亚人来袭	NBGI	ACT
迷你四驱ONLINE	ROCKET.C	RAC
超级机器人大战K	NBGI	SRPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

1月发售游戏列表

01.15	世嘉拉力	SEGA	RAC
01.22	偶像大师SP	NBGI	ETC
	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	Interchannel	ACT
01.29	胜利十一人2009	KONAMI	SPG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	噬魂者 战斗共鸣	NBGI	ACT

2月发售游戏列表

02.12	高达 基连野望 阿克西斯的威胁V	NBGI	SLG
	天诛4	FROMSOFT	ACT
02.26	金色琴弦2	KOEI	AVG
	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT
	龙舞	SUCCES	PUZ

3月发售游戏列表

03.19	牧场物语 蜜糖村和大家的愿望	MMV	SLG
月内	捉猴战记	SCE	ACT

09年未定发售表

年春	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
年内	传颂之物	AQUAPLUS	SRPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	绝体绝命都市3	IREM	AVG
	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	抵抗：惩罚	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT
	梦想灯笼	日本一SOFTWARE	AVG

01.29 吸血鬼骑士 NDS



本作除了将会有原作所没有的原创故事之外，玩家还可以透过将NDS主机直立拿着来让角色显示变大，同时游戏内主要角色也都会邀请原作的人气配音声优以全语音方面来参与演出，喜欢原作的玩家来说可不要错过。

02.05 柯南金田一少年事件本 NDS



本作将会以江户川柯南与金田一作为主角登场，此外其他女主角如毛利兰、七濑美雪等，或其他主要角色也都会在本作中纷纷登场。另外本作也将会以一个原创故事为主题，并将以一个海上孤岛作为舞台，解开悬疑的杀人事件！

02.11 马里奥与路易RPG3 NDS



马里奥和路易两兄弟为主角进行冒险的著名RPG系列游戏续作，游戏描述了在蘑菇王国发生了一种怪病，俩兄弟为了调查事件真相，却被大库巴吸进了体内。就这样在双方都不知情的情况下，他们竟然展开了协作……

02.11 天诛4 PSP



由于Wii的《天诛4》反响和销量不是很满意，所以厂商希望能借助PSP平台来进一步开拓游戏的价值。彩女与力丸依然是游戏中的主角，现在移植到了PSP上，可以让更多的玩家可以体验到隐秘潜入一击必杀的爽快。

读编往来



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名
马里奥手办



一等奖1名
太鼓达人抱枕

四等奖3名



怪物猎人雪山包

五等奖5名
精致动漫挂饰



二等奖1名
盟区战卡



特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为2月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在117期刊登。回函卡复印无效。





ISBN 978-7-900447-98-2
9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：9.8元